昭和63年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第11号 通巻第48号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

1988 11月号 VOL.48 定価520yen

スクープ！
イースⅢか？
画面写真を入手

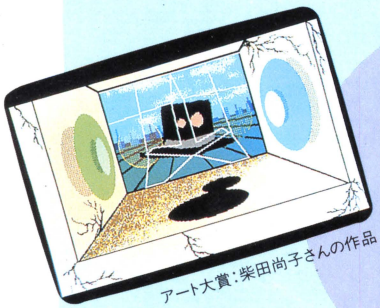
付録
裏マニュアル2
ラスト・ハルマゲドン
第2部マップ
完全公開

新連載 開発同時進行ルポ
パソコン版 安田均の
AD&D®製作日誌

How To Win
ロードス島戦記
イースⅡ
戦国ソーサリアン
追加シナリオVol.2

WELCOME TO SF WORLD
SFゲーム特集
サイオブレード
シャティ
ヴェイグス
スナッチャー

矢野徹の
BOOK REVIEW
付き



アート大賞：柴田尚子さんの作品

おめでとう、第1回NECパソコン 21世紀の夢に、

“夢”をテーマに、NECのパソコンを使ったオリジナル作品を募集した「第1回NECパソコンアート大賞」。おかげさまで、夢あふれるユニークな作品が386点集まりました。応募いただいた作品は、特別審査員の石ノ森章太郎先生(漫画家)、高橋章子先生(編集者)、小坂明子先生(音楽家)により厳正に審査していただき、以下の皆さまが各賞に輝きました。おめでとうございます。そして、パソコンアートにチャレンジしてくれた皆さま、ほんとうにありがとう。

優秀賞：仙石豊さんの作品。

佳作：佐藤壽男さんの作品。

ジュニア部門賞：今井敬子さんの作品。

アート大賞 (賞状と賞金3万円)

●オリジナルプログラム部門　**中島勝さん**(富山県)

〔作品ジャンル：**サウンド**／タイトル：A tireless runner〕

PC-8801mkⅡFRを使ってBASICで作成したノリのいい3分間のオリジナルサウンドです。

小坂明子氏評

「若さを感じる。タイトルと音楽がとてもマッチしていて音色にも工夫がみられる。」

●市販アプリケーションソフト部門　**柴田尚子さん**(東京都)

〔作品ジャンル：**アニメーション**／タイトル：Hello! Goodby!〕

PC-9800シリーズ用アニメーションソフト「ファンタビジョン(ブローダーバンドジャパン)」で作成したエンドレスアニメーション。さまざまなキャラクターが背景とともに動きのある情景を作りだします。

石ノ森章太郎氏評

「多角的で、シュールな表現がスバラシイ。」

優秀賞 (賞状と賞金2万円) (敬称略)

	オリジナルプログラム部門	市販アプリケーション部門
コンピュータ・グラフィックス	東海林雄(神奈川県)／滝沢保子(東京都)	仙石豊(東京都)／末冨正幸(山口県)
サウンド	高橋大昌(東京都)／磯田健一郎(東京都)	宇田川祐司(東京都)／米田和久(徳島県)
アニメーション	須貝治夫(東京都)／五十嵐大和(新潟県)	高橋宏(青森県)／今井久士(兵庫県)
デスクトップパブリシング	畠咲江(福島県)／金子淳子(福島県)	古口良子(栃木県)／武田友美(栃木県)

佳作 (賞状と賞金1万円) (敬称略)

	オリジナルプログラム部門	市販アプリケーション部門
コンピュータ・グラフィックス	西村榮喜(千葉県)／北島信義(群馬県)／水野信久(千葉県) 田野倉麗子(栃木県)／濱田新弥(栃木県)	石川信夫(栃木県)／山下哲郎(福岡県)／中村昌史(栃木県) 下原博隆(埼玉県)／伊佐理和利(栃木県)
サウンド	吉村育弘(大阪市)／長嶋廣海(長崎県)／永淵英年(佐賀県) 山本浩(石川県)／山下昭蔵(滋賀県)	後藤真一(千葉県)／赤石龍彌(埼玉県)
アニメーション	杉浦春良(愛知県)／三宅章介(京都市)／古川学(岐阜県) 森健二(大阪市)／津久井高校物理化学部(神奈川県)	大熊善一(大阪市)／鈴木研司(東京都) 佐藤壽男(神奈川県)／小西秀由(千葉県)
デスクトップパブリシング	尾畑直樹(大阪市)／中島敏明(静岡県) 小野尚美(福島県)	久米康友(東京都)／浦壁隆(栃木県) 浅野みわ子(栃木県)／宇賀神紀明(栃木県)

ジュニア部門賞 (賞状と1万円分の図書券) (敬称略)

五十嵐良雄(青森県)／松本陽子(東京都)／横川克巳(長野県)／今井裕子(兵庫県)／
松山博(東京都)／今井敬子(兵庫県)／井上誠章(三重県)

審査風景

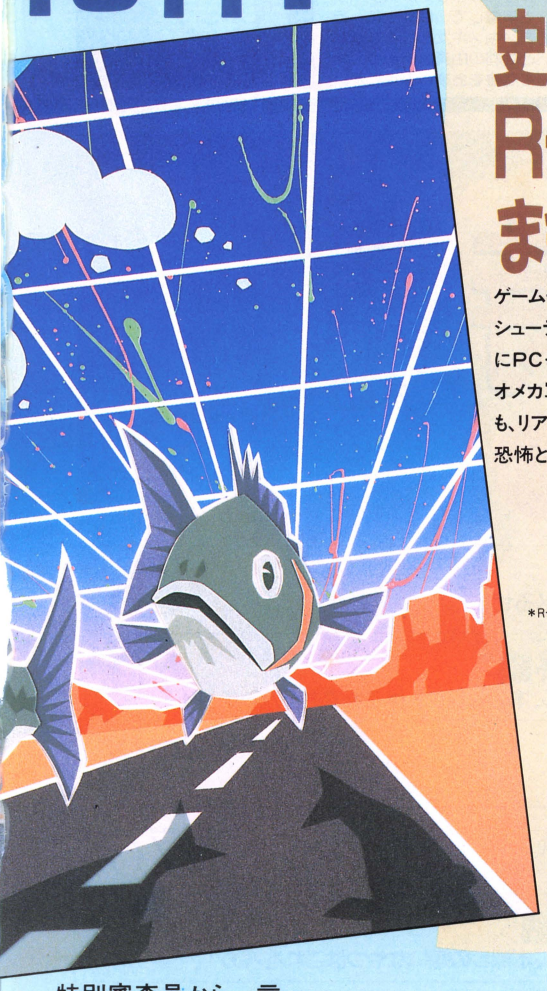
C&C Computers and Communications

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531　東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
中 部 支 社(名古屋) 051(262)3611　北陸支社(金 沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
中 国 支 社(広　島) 082(242)5503　四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(261)2805

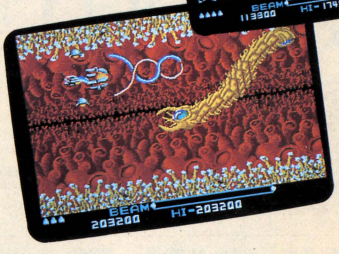
NEC

アート大賞 乾杯!



ゲームセンターの興奮が、超リアルに迫る。史上最強のシューティングゲーム R-TYPE PC-88VA版、まもなく登場!

ゲームセンターの人気を独占した異次元シューティングゲーム「R-TYPE」が、ついにPC-88VAに登場。あの不気味なバイオメカ軍団も、驚異のマルチパワーアップも、リアルな画面や音声でさらに迫力満点。恐怖とスリルが、キミを直撃する。乞うご期待!



*R-TYPE:LICENSED FROM IREM CORP.

特別審査員から一言

石ノ森章太郎氏(漫画家)
オリジナル部門は、特にプログラムした所要時間を考えると良くやったと思う。

高橋章子氏(編集者)
10代の応募者が多いことは良い。全体的にもっと「あばれんぼう」的な作品に仕上げればより良かった。

小坂明子氏(音楽家)
年齢的に若い人たちがかなり意欲的に応募しており、作曲に若いうちから興味を持つことは良いこと。将来の作品が楽しみです。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ 5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…… 298,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ 5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ 3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格…… 398,000円

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 日本電気グループ

コンプティーク

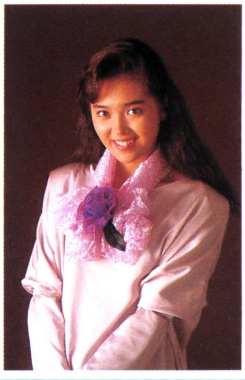
1988 (11) November Vol.48 発行／角川書店

CONTENTS

11

COVER & PINUP

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR&MAKE／橋本祐子
MODEL／中村由真



ソウル五輪もそろそろ終わり。つぎはスペインだ!!ってわけで、こんな表紙を作ってみました。スケバンを卒業して、はや1年。近頃メキメキ女らしくなったと評判の由真ちゃんの、大きな瞳をお楽しみください。

Welcome to SF world

SFゲーム特集

矢野徹のSF BOOK REVIEWつき

サイオブレード SF大作AVG! 全編アニメでハデにキメるぜ!! 66

SF BOOK WORLD "海外編" 秋ふかし、本のセレクトはこれでもうバッチリ! 70

シャティ AVG新世代——ノベルジェネレーターに注目!! 72

ヴェイグス あのシルフィードのゲームアーツが放つ本格ACT.ゲーム 76

SF BOOK WORLD "国内編" 秋たけなわ、本探しの嫌いなやつはこれを読め! 80

スナッチャー コナミ最高のスタッフが結集!! サイバーパンクAVG 82

第27回日本SF大会レポート 86

付録 前号に続いて第2部マップ完全公開!

ラスト・ハルマゲドン裏マニュアル2

ウヒョ〜! またもでましたラスマゲ裏マニ2。デイヴ&Mr.飯島の迷コンビ!? が放つ、マンガありボードゲームありの大サービス版だ〜い!!

201 アイドル データバンク

●パンプキン

Part 1 は表紙の由真ちゃん。で、2は人気上昇中の2人組、元気なパンプキンを徹底研究。コンプ読者のみんなには、おなじみの2人だよね。

DRAGON GYM 233

巻頭インタビュー ●円谷優子

コンプティーク11月号についての問い合せは、

03(221)9900

(休日を除く月、水、金曜日の午後4~6時の間)

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合せはご遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

SOFT TOP 20

SOFT TOP20 ―― 40
Soft Sales Top20 ―― 42
じじょーつー通信 ―― 43
Sotf House Today ―― 44

SOFT EXPRESS

琥珀色の遺言 ―― 48
ねじ式 ―― 50
ブラックウイング／他 ―― 52

HOW TO WIN

ロードス島戦記 ―― 88
ソーサリアン追加シナリオVol.2 ―― 92
イースチーム新作情報 ―― 96

RPG WORLD

RPG誌上ライブ **ロードス島戦記Ⅲ**
第3回「5人のダーク・エルフ」 ―― 99

クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.14「旅もひとつの人生だ」 ―― 106

RPG FAN CLUB ―― 110
私は見つけた!! 僕は知っている!! ―― 112
RPG&AVGお助けコーナー ―― 114

SLG WORLD

ロボクラッシュ ―― 118

シミュレーションゲーム劇場
第10回「A列車で行こうII／第2回」 ―― 132

ADV WORLD

聖(セント)エルザ・クルセイダーズ
FINAL ACT. 聖(セント)エルザよ永遠なれ
〝Forever Young〟 ―― 137

ESSAY

OTAKU CLUB ―― 159
We Love Otaker♡
門倉直人／矢野徹／多摩豊／菊川涼音／先江進／加藤雅史

COMPTIQ SPIRITS
アーケード・スピリット ―― 180
X68000スピリット ―― 188
セガスピリット ―― 192
スピリッツ・オブ・GM ―― 194

ソーサリアン シナリオQ&A ―― 130
NET WORKERS' TALK ―― 152
アイドル予備校 ―― 158
ひろばのコーナー ―― 209
大江戸情報網 ―― 221

HARD PACK PAGE
NEW PRODUCT ―― 224
池ちゃんの88講座 ―― 228
Welcome To Macintosh ―― 230

次号予告 ―― 232

《福袋》 ―― 171
大日本ウヒョヒョ読書新聞 ―― 175
『ディガンの魔石』 ―― 176
(トップシークレットテレフォンサービス付き)

巻末コミック 超SFサイバーコミック
マージー MARGY

ファンタジーRPGコミック
ケース

ロボクラッシュカレンダー　セル原画／中沢数宣

富士通

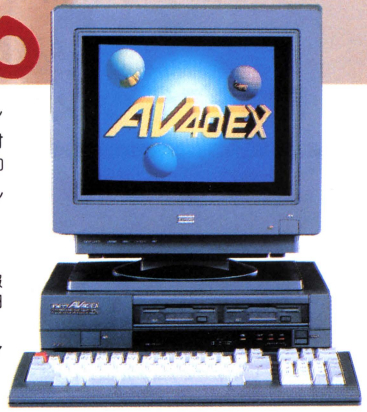
夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

南野陽子

FM77AV40EX：26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。●26万色表示 ●400ライン対応 ●メインメモリ192KB（最大448KB）●グラフィックVRAM192KB ●辞書ROM搭載 ●AVクリップ添付 ●ビデオ入力端子付
■FM77AV40EX本体（キーボード付）標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800■チルト台標準価格¥5,800

FM77AV20EX：4096色同時発色、究極のコストパフォーマンスを追求。●4096色同時発色 ●200ライン ●メインメモリ128KB（最大192KB）●グラフィックVRAM96KB ●ビデオ入力端子付
■FM77AV20EX本体（キーボード付）標準価格¥128,000■カラーCRTテレビ-15S標準価格¥108,000

パソコン初文字放送カード新発売！ AVシリーズで文字放送がキャッチできる、文字放送カード（FM77-171）。ニュース天気予報、株式情報音楽など、豊富な文字放送のデータをフロッピィに保存し、編集・加工が可能。（適応機種）40EX/20EX/40/20/AV（価格）38,000円



スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX/20EX

富士通株式会社 ●家電量販店販売推進部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211 代技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕
富士通プラザ（マイコンスカイラブ含む）●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5466 ●仙台(022)266-8711 ●名古屋(052)251-7231 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-0135

©Kadokawashoten/H・YASUDA&Group SNE

ロードス島戦記

灰色の魔女

©

原作／安田 均・水野 良　オリジナルキャラクターデザイン／出渕 裕

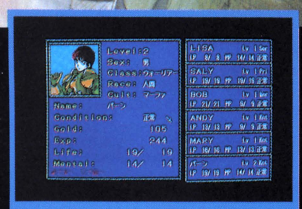
奮い立て！この熱き闘いの旅路へ。

PC-9801
VM以降5"2HD
UV以降3.5"2HD
2枚組
定価9,800円

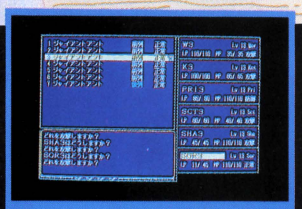
絶賛発売中！

街を出て冒険の旅へ、パスマウス対応の心地良さ

怪しい馬車を追ったパーティーの前に現われたのは…

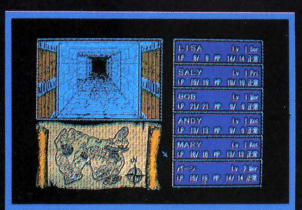


熱血少年パーン、彼が仲間に加われば心強いぞ



タクティカルばかりじゃない、これが便利なクイックコンバット

港に停泊する大きな船、さあ乗り込む準備はいいか



サウンドボードの調べも不気味な、石の扉下はどこまでも続く

ユーザーテレホン 06(315)8255

ゲームに関するお問い合せは 午後1時～6時の間 にお電話でどうぞ。それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

※このゲームは月刊コンプティークに連載された「ロードス島戦記」をコンピュータゲーム化したものです。

▶小説版
角川文庫より発売中!!

Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

TRINITY STAC

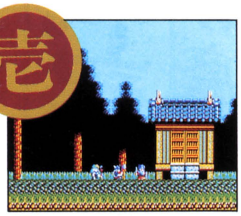
◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料です。
◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意下さい。
◆スタッフ募集／シナリオ・デザイン・プログラム等ゲーム作りに自信のある方、ご連絡下さい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2

戦国ソーサリアン

今回のシナリオは、5本を通じてひとつの大きな物語を形作っているのだ。ファン待望のシナリオ、といってもいいだろう。しかも、前作を超えようとシナリオを練り上げた結果、5インチ2Dディスクでは、シナリオディスクを2枚組にしないと収まりきらないほどに、ボリュームアップされているのだ！さらに、各シナリオに登場する敵キャラの強さは、これまでのシナリオレベル5と同等に設定されているから、生半可な強さのパーティーじゃ、返り討ちにされてしまう。いやはや、今度のソーサリアンは手ごわいぜ！

壱



(武田信玄の章)

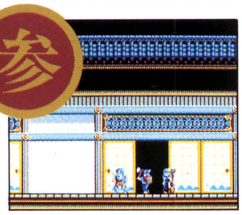
元亀3年（西暦1572年）、甲斐（今の山梨県）の武将・武田信玄は、大軍をひきいて京の都へと進軍しはじめた。その折、三河（今の愛知県）の三方ヶ原において、徳川・織田の連合軍と合戦を行い圧勝する。
向かう所敵なしの信玄は、徳川方の諸城を次々と攻め落とし、翌年の春、三河野田城を包囲する。
エティスは、この武田信玄の背後に魔の気配を感じるという。

弐

(織田信長の章)

永禄3年（西暦1560年）、桶狭間の戦いで今川義元を敗り、武名をあげた尾張(今の愛知県)の織田信長は、年々その勢力を広げてゆき、天正元年（西暦1573年）には将軍・足利義昭を都から追放、室町幕府を滅亡させた。
信長の勢いはとどまることを知らず、天正10年（西暦1582年）宿敵武田氏を滅ぼした頃には、本州のほぼ半分を征服していた。
エティスは、この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配を感じていた。

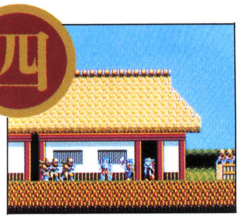
参



(豊臣秀吉の章)

天正18年（西暦1590年）、もと織田信長の家臣・豊臣秀吉が天下を統一してからというもの、日本は戦のない平和な日々が続いていた。が、一方ではキリスト教を信仰する人々の弾圧が激しさを増し、処刑された宣教師や信者の数は、はかりしれないものになっていた。
また秀吉は、天下を統一しただけでは物足りず、文禄元年（西暦1592年）、慶長2年(西暦1597年)の2回にわたって朝鮮へ出兵、明の国をも征服しようとした。「秀吉に魔がとりついておる」。
そう確認したエティスは、急いでソーサリアンを日本へ送り込んだ。

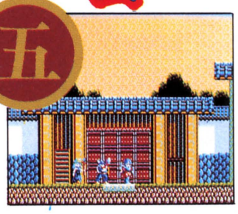
四



(真田幸村の章)

元和元年(西暦1651年)、大阪夏の陣において豊臣氏は滅び、豊臣方についていた武将たちも数多く死んでいった。最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村もその１人であったが、エティスは彼が死んでいないと説いた。魔の力によってよみがえったというのだ。
幸村は、自分の故郷へ戻り、忍者軍団を組織し、徳川家庫の暗殺をもくろんでいるという。

五



(徳川家康の章)

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。早速、旅じたくをはじめるソーサリアンだが、エティスの顔はうかない。微弱ではあるが、江戸の城から魔の気配を感じるというのだ。
「もしかしたら、ワナかもしれぬぞ。」
エティスは十分注意するよう言いきかせた。

	機種	メディア	定価	発売日
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2 戦国ソーサリアン	98F/VM/VX	5.2DD	3,800	10/21 発売!
	98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5.2D	3,800	
	X1 turbo	5.2D	3,800	
	88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501
FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

ソーサリアン

SORCERIAN

RPG 15

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

120 60

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	

Sorcerian System

君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

『ソーサリアン』追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1 ¥3,800

『ソーサリアン』ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセージを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom

イースⅡはイースの続きです。

イースがなくても
イースⅡはプレイできますが、
イースをプレイしておくと、
イースⅡがより楽しめます。

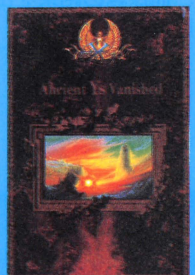
イースがあったからイースⅡがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界。

イマージュ

ストーリー
大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語。

- ●立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- ●多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- ●第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ●ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ●ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう



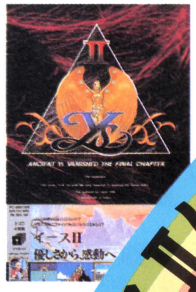
イース 好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2　各¥7,800

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。



イースⅡ 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2　各¥7,800

Falcom　日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

- ●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- ●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集！
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK！ ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

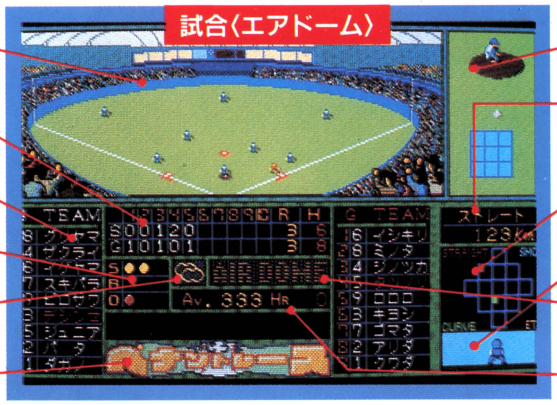
CROSS MEDIA SOFT

夢!!・・・実現。

やじうまペナントレース 1988

監修：田淵幸一氏（プロ野球解説者）

- 1988年最新データをもとに、プロ野球を完全シミュレート！
- 希望のチームに入団、そしてゲームに出場。もちろん、つらい練習もある。
- チームをリーグ１に導き、目指すは日本シリーズ優勝、そしてM.V.P。
- ゲーム中は、選手としてだけではなく、監督としての采配も実行。
- 選手交代、タッチ・アップのサイン等々、プレイング・マネージャーとして出場。



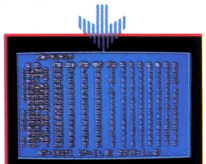
希望の球団の入団テストを受けます。投手か野手かを選択した後、野球センス、知識、能力テストを受け、ルーキー時の実力を決定。そして、夢にまで見た入団発表記者会見。

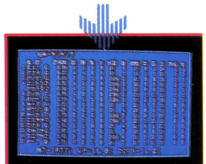
実技、走力、体力の３種類があります。試合前にはそれぞれの練習を行い、個人データをアップさせます。

試合終了後、他球場の結果を田淵幸一氏の解説と共に表示。

ゲーム画面は開催球場ごとに変化。
ＦＭ音源による臨場感あふれるＢＧＭと効果音。

スターティング・メンバーを決定した後、試合に出場。ゲーム中は、プレイヤー本人が出場している時は選手兼監督。出場していない場合は監督として試合に参加。





スポーツ新聞を見ている雰囲気で各成績の表示を行います。

10月21日、いよいよ登場!!

- PC-88VA
- PC-8801FH/MH/FA/MA
- PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR

ディスク3枚組
要2ドライブ
¥7,800

CROSS MEDIA SOFT

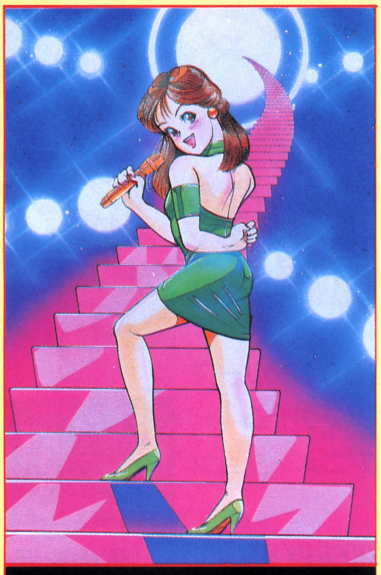
スター★メイキング★ストーリー

ディレクター物語

芸能界へようこそ!!

華々しいスポットライトを浴びて活躍するアイドル歌手。その誕生の陰にはディレクターの面白くも悲しい物語があるのです。そのディレクターの生態を、笑いのなかに鋭く赤裸々にえぐりだした音楽業界ロールプレイングゲームが誕生しました。

40以上の業界マップと軽妙で知らず知らずに業界のノリを覚えてしまうメッセージ、大活躍の"中野カンフー"のグラフィック250点余り、まさにレコード会社ならではのスターメイキング・ロールプレイングゲームなのです。



Alantia

アランティア

ゲームがアニメを超えた!!

■PC-9801シリーズ
最高のシューティングゲーム
■毎秒15枚驚異の高速フルアニメーション
■300パターン以上の攻撃パターン

今秋発売予定

●PC-9801VM21/41/UX/UV/UV2/UV11
（要640Kメモリー、FM音源対応）

価格未定

© FUN PROJECT, INC. 1988

この街に何が起こったのか？

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

（しりょうせんせん）

ブラウニングの復活

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象！　軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に出動した超能力特殊部隊S-SWATを待ち受けていたのは、恐怖と戦慄のクリーチャー群だった！　一体この街に何が起こったのか？　全ての謎を秘めた〈ブラウニングの血族〉の意味するものは…

絶賛発売中!!

■企画・制作……株式会社ファン プロジェクト

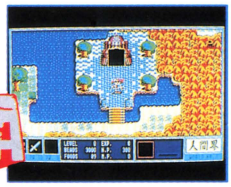
●PC-8801SR以降対応（5" 2D 2枚組）¥7,800　●MSX2 ¥8,800

PC-9801シリーズ登場！

仏の力が及ばぬ六凡界。仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

ガンダーラ
©1987 エニックス

GANDHARA

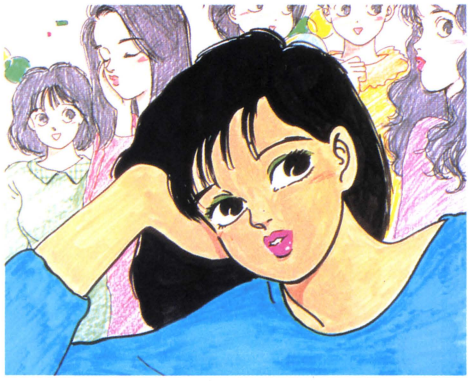


- フル画面フルカラースクロールで、自由自在に移動。
- 人間界・地獄界・餓鬼(がき)界・畜生(ちくしょう)界・修羅(しゅら)界・天上(てんじょう)界。多彩な色づかいで展開する6つの世界と壮大なストーリー。
- リアルな動きの大型キャラクタが、なんと100種類以上も登場！
- 音楽はゲームミュージックの巨匠すぎやまこういちによるオリジナルサウンド！

▶初回特典としてオリジナル・ポスター付き！

絶賛発売中！	●PC-9801M/VM/VX(5″ 2HD)	全てFM音源ボード対応 ¥7,800
	●PC-9801U/UV/UX(3.5″ 2DD 2枚組)	

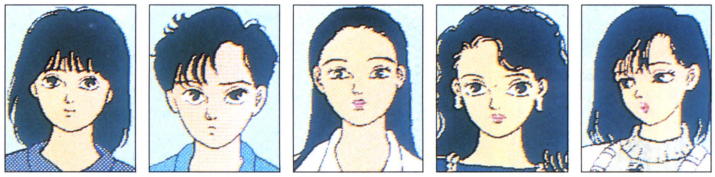
恋のテクニック、教えます！



あ♥の♥娘♥と♥し♥た♥い♥!!

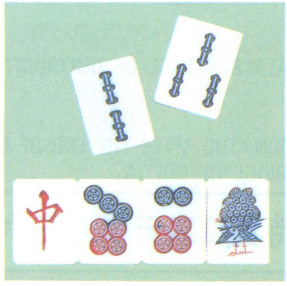
女子大生交際図巻

デートがしたい。でも彼女がいない、お金がない、女の子の扱い方が分からない‥‥そんな君のために5人の実在の女子大生がお相手します。
臨場感溢れるデート・シミュレーション・ゲームの登場だ！



10月21日発売	●PC-9801M/VM/VX(5″2HD 2枚組)	¥7,800
絶賛発売中！	●PC-8801シリーズ	¥7,800

麻雀ソフトの決定版！



個性再現！今、大評判の麻雀ソフト!!

雀豪 1

〈PC-98版画面〉

〈X-68000版画面〉

推論型人工知能搭載 自己成長型サンプリング機能付き

だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進しました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。

▶X68000版もいよいよ登場!!

10/21発売	●X-68000(ディスク2枚組)	¥9,800
絶賛発売中！	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV/UX/LV ●PC-98LT ●PC-8801MH/MR/MA ●PC-88VA (PC-8801SR/FR/TR/FH/FAは増設RAMボードが必要)	全てディスク版 ¥8,800

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株〈通信販売係〉

資料請求券
コンプティーク 88-11

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM SERIES シリーズ
コンピューター・ゲーム ミュージック

●発売元 キングレコード株式会社 KING

パソコン・ゲームの金字塔「イース」
フル・オーケストラ・バージョン完成！

鳴・呼感・動・！ 交響曲 イース

from YS & YS II

ゲーム界に一大ムーブメントを引き起こした日本ファルコムの名作「イース」と「イースII」の音楽が羽田健太郎氏の編曲で4楽章からなる交響曲「イース」に大変身！壮大かつ重厚なフルオーケストラ・サウンドにより〝イース・ワールド〟が感動の渦となって甦ります。

11.5 発売!!

Falcom
©日本ファルコム

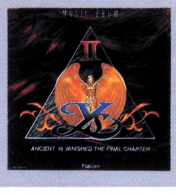
◆第一、第二楽章～イースより～
FEENA/FIRST STEP TOWARDS WARS/PALACE/PALACE OF DESTRUCTION/BEAT OF TERROR/THE MORNING GROW
◆第三、第四楽章～イースIIより～
TOO FULL WITH LOVE/PALACE OF SALMON/TOO MAKE THE END OF BAT/TEL/SUBTERRANEAN CANAL/LILIA/ICE RIDGE OF NOLTIA

CD ¥3,200(K32X-7710)
LP ¥2,800(K28G-7710)
MT ¥2,800(K28H-4710)

初回特典：ステッカー付

★好評発売中!! ファルコム・ファンの愛蔵盤!!

Music from YS
オリジナル・サントラ16曲、未使用13曲、アレンジ・バージョン5曲入り!!
CD ¥3,000(K30X-7701)
LP ¥2,500(K25G-7701)
MT ¥2,500(K25H-4701)



Music from YS II
イースIIのオリジナル・サントラとスーパー・アレンジ・バージョンを収録!!
CD ¥3,200(K32X-7704)
LP ¥2,800(K28G-7704)
MT ¥2,800(K28H-4704)

キング CGM グッズ・プレゼント!!
下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。
当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(〆切：昭和63年12月末日消印有効)

C.G.M 応募券 88-10 COP-S-YS

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アペニュー音羽 キングレコード㈱「企画開発室」宛)

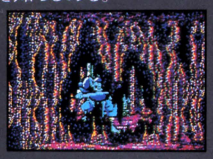
DEATH BRINGER

デス・ブリンガー

3D

敵との距離感を表現。なんと、遠くの敵が見えるのだ。
●X68000(開発中)の画面

時折現れる崩壊した壁が壁ごしのマップや敵の位置を知らしめる。



レベルアップ

職業性を排除。すべての武器、魔法、能力それぞれにレベルが存在するので、キャラクターの個性はプレイヤーが創るもの。

年末堂々発売!
PC-9801シリーズ(RAM384kb必要)
X68000

戦闘モード

キャラクターの位置関係を表現。弓矢や魔法の効用範囲で味方が巻添えを喰うこともある。

キャラクターデザイン
&アニメーション指導

アニメ界の巨匠"越智一裕"
ゴッドマーズ、北斗の拳等の作画監督

プレイヤーは与えられた主人公を演じながら、ゲーム途中で仲間をつくっていく。仲間は10人の候補者の中から自分の気に入った3人を選択。そして主人公と仲間の能力、個性を形成していくのもプレイヤーの仕事となる。

16bitの極限、真RPGここに完結!

ファンタジー
物語は ひとつの現実(リアリティ)となる。

「もっと主人公になりきりたい」「より臨場感あふれる世界にのめりこみたい」RPGファンなら誰もがそう願うであろう。その想いを満たす新作がついにここに登場する。プレイヤーの自由度を多様化させ、物語の世界があたかも現実の世界であるかのように展開していく。デス・ブリンガーは、貴方のもう一つの人生となるであろう。

DEATH BRINGER

※初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用。
※付記のない画面写真はPC-9801版(開発中)によるものです。
※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

●このマークはテレネットの新しいテーマです。

XZR エグザイル 破戒の偶像

X-1turbo 新発売!
PC-88・PC-98・MSX2
好評発売中!

※X-1ターボMODEL10-初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用(MSX2は除く)。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX2では一部のジョイスティックには対応しないものがあります。
MSXはアスキーの商標です。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番8号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
●ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 コンプティーク

KONAMI

〔層鉄処理〕

スリルがサスペンスがアドベンチャー。
サイバーパンクとともに
凍てつく冬の訪れとともに
人類の存亡をかけた
あくなき捜査が始まる。

人か、スナッチャーか？
極限にまで高められた恐怖は、
対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う訓練された非情の男たち。
人々は彼らをシャンカー〔層鉄処理〕と呼ぶ。

西暦2042年、狂気と退廃の街
ネオコウベ・シティを舞台に
くりひろげられる推理、追跡、銃撃戦。
コナミ入魂のD-ISKゲームは、

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5"2D(ディスク5枚組)　FM音源対応(ステレオ)　8,800円

11月26日同時発売

●MSXマークはアスキーの商標です

© KONAMI 1988

予告第3弾

コナミの
占いセンセーション

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　4,800円　12月3日発売

なつかしのあのゲーム、このゲームがパックで新登場！

KONAMI GAME COLLECTION

Vol.1 アクションシリーズ(2枚組)	Vol.2 スポーツシリーズⅠ
魔城伝説	コナミのボクシング
けっきょく南極大冒険	コナミのテニス
イー・アル・カンフー	ビデオハスラー
イーガー皇帝の逆襲	ハイパーオリンピックⅠ
王家の谷(ディスクバージョン)	ハイパースポーツⅡ

コナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　各4,800円　11月16日発売

★ひきつづき、Vol.3・Vol.4もでるよ！楽しみに待っててネ。

エルギーザの封印・ゲームエディット・コンテスト　開催中

GAME EDIT CONTEST

くわしくは、パッケージの中の応募用紙をご覧下さい。

おわび

かねてより告知中のMSX2対応「ブレイクショット」は、誠に勝手ながら発売を中止させて頂くことになりました。お問い合わせ頂いた方々には大変ご迷惑おかけいたしましたことを、心よりお詫び申し上げます。

週刊テレホンサービス実施都市

東京地区	北海地区
本社:03-262-9110	新潟:025-229-1141
関西地区	東海地区
大阪:06-334-0399	愛媛・松山:0899-33-3399
北九州地区	九州地区
札幌:011-851-3000	福岡・天神:092-715-8200
東北地区	福岡・大牟田:0944-55-4444
青森:0177-22-5731	鹿児島・志布志:0994-72-0606
秋田:0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社　〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

ZAVAS

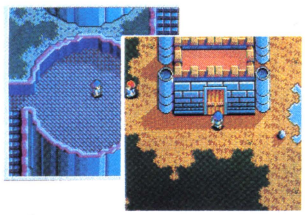
とどめのサバッシュ。

**ポプコムが総力を結集して製作。
これが、RPGの歴史を
変える超大作だ。**

魔王ダルグに襲われたトマの村。たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。遊神プートスの助けを借りて旅立ったマーディと4人の仲間たち。剣のプロフェッショナル、カーラマン、巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、そして魔法使いの娘サージ。対するダルグは5万をこえる軍勢で、マーディを迎え撃つ。マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ。いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!

RPGに詳しいポプコムだから、ここまでできた。

- RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。(何と15,000画面を超える広さ)
- 次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
- 奇想天外!いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
- とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。



5インチ2D3枚組
PC-8801SRシリーズ対応
定価7,800円 好評発売中

「サバッシュ」のお求めは、簡単・便利な通信販売で!

お申し込み方法

官製ハガキに商品名「サバッシュ」と数量、合計金額などの必要事項をご記入のうえご投函ください。なお、18歳未満の方がお申し込みになる場合は、お手数ですが保護者のご署名・ご捺印もお願いします。

商品のお届けと代金のお支払いについて

お申し込みいただいた商品は、宅配便で直接ご自宅へお届けいたします。代金は商品をお受け取りの際現金でお支払いください。

右記の記入事項を参照のうえ、必要事項を明記してお申し込みください。

●官製ハガキ記入事項

●商品名
●数量
●合計金額
住所・〒 (TEL)
氏名・年齢
生年月日 ㊞
保護者
ご署名 ㊞
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円

101□□□
千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
(株)小学館プロダクション
ポプコム
ソフト通販係

■交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。

(株)小学館プロダクション POPCOMソフト通販係
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F TEL.03-294-2450

小学館

●ブレイングレイらしい凝ったRPGだ。やってくれるぜ！
●これからも、パソコンゲームメーカーのあまのじゃく的な存在であってほしい、「やっぱり、ブレイングレイのソフトは一味ちがうぜ」と期得させてくれるソフトを作って下さい。抜忍伝説２も期待してるよ。
（越谷市・今井富士男さん）

●オモシロイ。ブレイングレイのゲームはスゴクオモシロイので、これからずーっとブレイングレイのゲームを買っていきます。
（三重県・竹澤正浩君）

●とてもよくできていて、モンスターがゲームのしゅやくとゆうところがきにいった。
（熊本県・深田　守君）

●ストーリーとキャラクターがとてもよくてかんどうした。とくにキャラクターがとちゅうでかわるのがよかった。レベルが体力とか攻撃力とかにわかれてるのがよかった。
（千葉県・小宮達彦君）

●モンスターのレベルアップのおもしろさは最高で、飽きがきません。ストーリーも奥深いものがあります。（熊本県・小森英章さん）

●モンスターが主人公なので、興味があり、やってみる。おもしろかった。レベルが上がるとグラフィックが変わるので、感心しました。満足です。
（大阪市・杵川博哉君）

●とてもよい！！　特にアップルなどのソフトのように使いやすい。付録がついてくるのがよろしい。これからもユーザーにシンセンさをくれるようなソフトを作っていってもらいたい。
（神奈川県・川守田孝之君）

●すっ、すごい！　こんなおもしろいゲームは久々だ。戦闘シーンがおもしろいぜっ！モンスターに感情移入させてしまうのは、はっきしいってすごい！　あのオープニングは絶対続けて！　あとは今までにないゲームジャンルを！！ブレイングレイならできると思うよ！がんばってネ！（神奈川県・山川雅史君）

●モンスターが主人公という斬新なアイデアはいいと思う。新しいソフトハウスの中で一番期待しているところなので、よいソフトをどんどんだしてください。
（富山県・大河岳志君）

●マップが広いし攻撃力や体力が別々にレベルアップしたりするのがおもしろい。これからも意表をついたRPGを出してほしい。
（大分県・宇野純一君）

●ディスク７枚組で7800円はたいへん安く、ゲームをプレイしてみてもとても熱中できる。今後も、おもしろいゲームをたくさんだしてほしい。
（愛知県・岡林雄二君）

●今までにないタイプの世界で、戦闘がくりひろげられる設定は感動モノ。次回も異色作に期待！！X68000のラスト・ハルマゲドンを出してくで！メッチャンコかっこよくしてくれよー！
（名古屋市・井上拓哉君）

●ひとすじなわではいかない数々の制約があり、その中でモンスターをちがう特性のモンスターに成長させていけるコツコツ楽しむのによいゲームです。きっと、かなり売れるゲームになると思われる！　抜忍伝説を購入したら、知らないうちにクラブの会員となり、番外編も手に入れた。今回のゲームについても番外編のようなものをつくってもらえると楽しみ。
（名古屋市・恒川幸伸さん）

●とても期待のもてるソフトと思われます。内容もパラメーターもとてもすばらしいと思う。すばらしいソフトをありがとう。価格以上の価置ありでしょう。ブレイングレイさん、今一番期待しているソフトハウスです。今後もよいソフトを作りつづけて下さい。
（埼玉県・不破　明さん）

●文句は全然ない。それほど面白く、ユーザーが求めていたゲームだと、ほんとうに思う。雑誌で見たときも、とても楽しそうなゲームだなと思った。これからもこの調子でがんばって下さい。ゲーム雑誌などで、ユーザーからアンケートをとって、それをもとにまた来年か再来年くらいに新しいゲームをつくってもいいと思う。
（福岡県・玉川理人さん）

●発想がいいと思う。ゲームバランスもいい。
（愛知県・小野正美さん）

●こら、えーわ。デモをみたとき、とりハダがたった。すばらしい。次回作もきたいしている。
（東京都・矢部直治君）

●ストーリー、、グラフィック、BGMとも、たいへん良く、かつ７枚組にしては価格も7,800円と安く、久々に感動でした。各パラメータにレベルがあるというのも良かった。
（埼玉県・友部勝雄さん）

●新しいシステムのため、はじめはやりにくかったが、なれると他のソフトにないおもしろさがあり、よくできていて、バランスのよいゲームだというのがよくわかった。前２作のように、今までのゲームの枠をやぶるゲームを作るようにしてほしいです。
（東京都・諸岡広記君）

●2Dディスク2枚をめいっぱい使ったオープニングはとてもよかった。戦いもすごくよくて、スクロールもよかった。できたら、「ラスト・ハルマゲドンⅡ」や、番外編なんてのも出して下さい。僕はブレイングレイの大ファンなので、これからもおもしろいソフトを出して下さい。期待しています。
（大阪市・鮫田　誠君）

●魔法のグラフィックがいろいろあり、きれいだった。オープニングのスクロールもきれいで、下に出ている文が映画のような感じ↗

史上空前の超

ド級ゲーム!!

／でよかった。モンスターを自分で操作していて楽しかった。マニュアルに武器、防具、魔法などの説明をきちんとのせてあるのがいいと思うので、これからもつづけて、面白いゲームをつくってください。
（千葉県・松井博臣君）

●とんでもないストーリーだと思う。
（北海道・堀　智幸君）

●レベルアップの仕方が新しくおもしろいと思います。オープニングがすごいと思います。これからもオープニングに（ぬけにんとか）もっとこってください。（神奈川県・横島一好君）

●サウンドボードⅡ対応のBGMがすばらしい。思ってた以上にすごいゲームだ。今度もいいゲームを製作してほしい。
（東京都・渡辺和征君）

●レベルアップすると、グラフィックがかわる所がイイ!! さらに他の魔物の細胞を取り入れることによって、ちがう魔物をつくれる所がいい。これからもほかのソフト会社にまねのできないソフトを作ってほしい。
（静岡県・中嶋和宏君）

●ディスク7枚で7,800円は本当に安いと思います。安いだけでなく内容もスゴイ。この作品RPGの革命的な作品じゃないかと思います。
（神奈川県・藤田昌弘君）

●戦闘時のグラフィックは見事です。バリエーションを見たいが故に魔法のみがどんどんLEVEL UPしていきます。
（東京都・八重樫克己さん）

●とてもきばつなストーリーで、しかもグラフィックがリアルだし、又、他のゲームにはないレベルUPの仕方などがあるのかすばらしい。もっともっとむずかしく、イベントの多いRPGを作って日本中をあっといわせて下さい。ラスト・ハルマゲドンは最高!!
（神奈川県・斎藤好昭君）

●今までロールプレイグゲームのたくいをして来たが、これほどおもしろいものはなかった。マップなどのおまけがついていて、とてもよかった。シールもよかった。
（山形県・加川晶久君）

●オープニングに感動、今までにないRPGと認めます。今のまま良い作品を作り続けてほしい。
（神奈川県・能美武明君）

●オープニングからとても感動しました。それにグラフィックがすごい!　イベントをやりましょうよ!
（静岡県・羽田哲親君）

●新しいシステムを採用していて、よいと思う。これからも良いソフトを出して下さい。
（愛知県・森　佳樹君）

●各パラメーターごとにレベルがあるのはよいと思う。そして、あるレベル以上になると、グラフィックが変わるのもいい。これからも新しい発想をとり入れたゲームを作って下さい。
（富山県・田村　守君）

●コンプティークでストーリーを知って、「これは買いだ!」と思い、発売日まで首を長～くして待ってたから、今はとても幸せだなあと思いながら、悪戦苦闘している毎日です。フレイングレイさんにはオリジナリティーのある作品を期待します。（大阪府・谷口勝栄君）

●ストーリーも主人公達も変わってて期待どうりのおもしろいゲームだと思う。まだ途中だが、きっとすごいことがおこると思っています。このゲームを土台にして、もっととっぴょうしもないおもしろいゲーム（RPG希望）を作ってほしい。
（静岡県・大石　賢君）

●本当にこんなにサービスして、会社つぶれませんか?　しかも値段と出来ばえが乱世のこの世の中に、出来の方が値段のつりあいをはるかに超えるソフトを作るとは!
（東京都・清　公俊君）

●今はひたすらレベルアップをしているけど、これからどんなことがおこるかたのしみです。これだけすごいソフトを発売日に出してくれたのはたいへんうれしいことです。これからもおもしろいソフトをたくさん作ってください。
（神奈川県・小松原裕二君）

●総合的に一言、最高におもしろい。フレイングレイのゲームのストーリーが最高に好きだ。
（山形県・小松　聡君）

PC8801SR以降
5"2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5"2DD 4枚組/3.5"2DD 4枚組
5"2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5"2D 7枚組 7,800円
好評発売中!
MSX2 3.5"2DD 5枚組
7,800円 10月発売予定
X68000 5"2HD 7枚組
9,800円 10月下旬発売予定

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。

株式会社
ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル
Tel. 03-264-3039

ルマゲドン

ブレイングレイのパソコン情報は
東京 03-230-0664

スタッフ募集（正社員）

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ/あなたのパワーを求めます。〉
■資格：18才～28才 学歴不問■職種：プログラマー、音響スタッフ、グラフィックデザイナー、イラストレーター、営業、企画、一般事務■待遇：当社規定により高給優遇（委細面談）
電話連絡の上履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。
TEL.03(264)3039 担当：人事

MSX2はアスキーの商標です。

ジー・ディー GREATEST RIVER

© 1988 T&E SOFT

MSX2 RAM64K以上／VRAM128K以上
3.5″2DD・2枚組 ¥7,800

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1（エフワン）グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。（もちろん、一人でもレースエントリー可能。）
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵（他車）は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC（松下電器製）、もしくはFM-PAC（松下電器製）、いずれかにセーブ可能。
★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル（松下電器製）対応。
＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

シグナルが赤から青へ変わる瞬間（とき）

静から動へ……。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグレイ

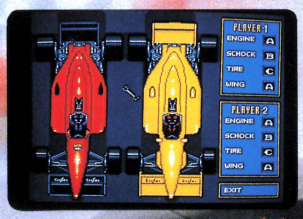
全編アニメーション!

これがA.V.G.（アドベンチャーゲーム）の夢だった……。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

●MSXマークはアスキーの商標です。

Produced by T&E SOFT RACING TEAM



10月15日発売!!

テストドライバー。

Greatest DriverのTシャツ通信販売実施中!

SIZE(M・L)
¥1,700
(送料¥300)

ATTACK '88 in SUZUKA (8·20)

★グレイテストドライバー発売記念レーシングカート大会を、鈴鹿サーキットで開催しました。多数のご参加ありがとうございました。GDにご期待ください。

画面はすべて開発中のものです。

スゴイッ!!

全商品に特製ディスケットケースとメロディーモジュールが付いています。

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2 :FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V :サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo :FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

発売機種・価格▶全機種¥8,800

PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)
5"2D・6枚組11月上旬発売予定!!

- FM77AVシリーズ (2ドライブ専用)……3.5"2D・6枚組
- MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)……3.5"2DD・3枚組
- X1turboシリーズ (2ドライブ専用)……5"2D・6枚組
- PC-9801VM/VX,PC-286V……5"2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX,PC-286U……3.5"2HD・2枚組

※ディスケット枚数は変更される場合があります。
●MSXマークはアスキーの商標です。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

サイオブレードグッズ通信販売実施中!

●サイオボール ¥500(送料¥300)
●Tシャツ(M・L) ¥1,700 (送料¥300)
●ミラーコーティングポスター(B2) ¥1,200(送料¥300)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 コンプ11月号

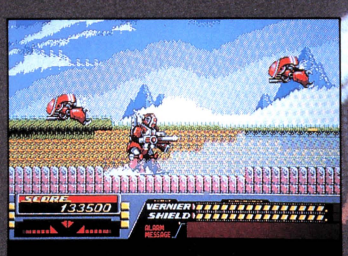
ヴェイグス
VEIGUES
TACTICAL GLADIATOR

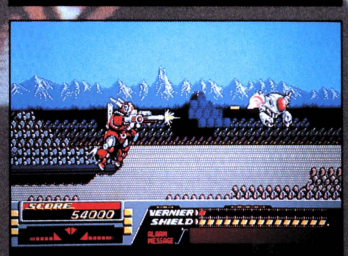
西暦2321年10月8日，グリニッジ標準時AM2：19，太平洋沿岸の都市は正体不明の敵に攻撃された．しかし地球連邦の兵器には，この敵を倒せるものは存在しなかった．しかも敵は海底1000メートルに基地を作りあげていた．

連邦軍は，撃墜した数少ない敵の残骸から人類の物ではない技術を解明しようとした．

あの悪夢のような時から3年，連邦軍技術陣はついに質量中和システム，フィールドスキン・アーマーシステム，分子解放炉などの超技術を解明し，"TACTICAL GLADIATOR VEIGUES"を完成させた．

そして西暦2324年11月11日，連邦軍最後の希望オペレーション"ラストラリー"が開始される．





※画面は開発中のものです

11月11日金発売予定
PC-88 SR以上・VA対応
4枚組・定価7,800円

- 完全二重マップスクロールに加え，遠近感のある三重構造の背景．
- 地上戦，洞窟戦，要塞内部戦と，ストーリーに沿った画面構成で見せる全15面．
- それぞれの背景にあわせた，かずかずのトラップ．
- 敵キャラクタすべてにある，個性的な固有の処理プログラム．
- 大きなプレイヤー機の，リアルで滑らかなアクション．そのアニメーションパターンは30種類以上．
- 被爆時に，ダメージにあわせて腕や頭がなくなるリアルな展開．
- パンチとビーム兵器は6段階，バルカンは3段階にパワーアップ．さらに，それぞれの武器は撃墜した敵の数やスコアによってパワーアップ．
- 映画的ノリで迫る，効果的なBGMが15曲以上．
- ジョイスティック対応の簡単操作．

ゲーム アーツの新作をプレイしよう!!

NECパソコンフェア '88東京
日時：10月27日(木)～29(土)
AM10:00～PM5:00
場所：ホテルパシフィック(JR品川駅下車)
入場無料

NECパソコンフェア '88大阪
日時：11月3日(木)～4(土)
AM10:00～PM5:00
場所：大阪城ホール
入場無料

▶バーコードナンバー

ヴェイグス――	4988649820042	98自己中心派F――	4988649850015
ファミスタ――	4988649830034	98自己中心派M――	4988649860014
MSX自己中心派――	4988649812016	98自己中心派U――	4988649870013

GAME ARTS

プロ野球ファミリースタジアム

ペナントレース版

PC-88VA専用

定価 6,800円

ファミコン版とどこが違うのか？

- しのすかを首位打者にしたいよぅ　と思っていた人へ
打率とホームラン数をそれぞれ独立した特性値にすることにより，打者をホームラン打者，中距離打者，巧打者，ハイパー打者の4タイプに分けました．
- ツーアウト満塁，バッターばあす，ここは度胸あるのみ，みずので勝負だ!!
投手の特性値にスタミナの他に精神力がつきました．ホームランを打たれたり，デッドボールを与えると精神力の低い投手はスタミナが減るなど，さらに現実的になりました．

デュアル ジョイポート 定価3,800円

なんでジョイスティックが１コしかつなげられないんだ！
と御不満のあなたに……これだ!!

デュアルジョイポートはＰＣ-８８０１シリーズのジョイスティックコネクタ，またはマウスインターフェイスコネクタに接続して，２つのジョイスティックを同時に使うことができるように拡張するものです．（ジョイスティックは付属していません）

Copyright©株式会社ナムコ

PC-9801シリーズ 好評発売中！

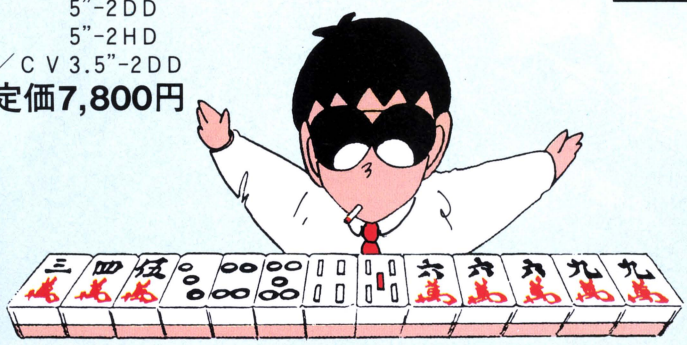
ＰＣ-９８０１Ｅ／Ｆ／ＶＦ　5"-2DD
ＰＣ-９８０１Ｍ／ＶＭ／ＶＸ　5"-2HD
ＰＣ-９８０１Ｕ／ＵＶ／ＵＸ／ＣＶ 3.5"-2DD

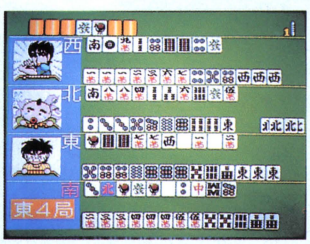
定価7,800円

MSX, MSX2 両専用 2メガROM

11月11日(金)発売

定価6,800円





●MSX2の画面です

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム 自己中心派

●MSXの画面です

- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様．
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
持杉　ドラ夫，律見江　ミエ，中島　ハコ，謎のじいさん，北家　拳士郎，タコ宮内，ゴッドハンド氏，店野　真澄太，オクトパシーふみ，貧乏おやじ，迷彩レディー，クリスチーネ・Ｍ，の12人を用意．
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定（雀力判定機能），初心者向け指導モード，オートモード付．

― 注　意 ―

- サウンドボード（PC-9801-26（k）または，PC-9801U-03）が必要です．
- ＲＡＭ容量は256Ｋ以上必要です．
- 400ラインモニタ専用です．
- 漢字ROMが必要です．
- ＮＥＣ純正ドライブ以外での動作保証は致しません．

- MSX 専用，MSX2 専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計．
- FM PACを使用するとロン，チーなどの音声出力が，楽しめます．
- MSX . FM . MSX-AUDIO　2メガROM.RAM16K以上
- MSX2 . FM . MSX-AUDIO　2メガROM.RAM64K・VRAM128K以上

Copyright©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン Copyright©1987 GAME ARTS・YELLOW HORN

※MSXマークはアスキーの商標です

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは，当社が創作・開発した著作物です．レンタルや無断コピーを行なうと，著作権法により厳しく処罰されます．当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください．

Stac Software Technology & Communication

株式会社ゲーム アーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2 9 9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

ゲームミュージック

最強最後のGM遂に登場!!

DATAM
DATA MUSIC

ポリスターレコードDATAMシリーズ第3弾
「ラストハルマゲドン」全曲集

LAST HARMAGEDDON

10月25日 ON SALE!!

- 6分にもおよぶ「ラストハルマゲドンオープニング組曲」を含む、全48曲をすべて収録した究極の音楽集!!(収録時間57分30秒)
- 「戻らずの塔」「モンスターバイブル」の2曲は、ゲームミュージック界初のリミックスバージョンも収録しているのでファンは必聴!
- 「オープニング組曲」「司令塔」のスコア付き解説書。
- 収録内容はCD、LP、MTすべて同様。

CD 3,000円 H30X-20010
MT 2,500円 X25X-1010

予約特典
特製ロゴステッカー

DATAMシリーズでは、「このゲームをレコード化してほしい」「あのゲームはこんな風に作ってほしい」といった、ファンのみなさんからの御意見・御感想を募集中です。

あて先 ポリスターレコード「DATAMシリーズ係」。
御意見を送って下さった方に抽選で素敵なプレゼントを送らせていただきます。

POLYSTAR CO.,LTD.
ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5丁目 青山エリービル
TEL.03(486)9960

特報

日本ファルコムのドラゴンスレイヤーシリーズがイメージアルバムとしてよみがえる!

「ドラゴンスレイヤー伝説」
~LEGEND OF THE DRAGONSLAYERS~

11月25日発売決定!!

かつて、世間に驚きと好評を博した
あのどろろがパソコンゲームになって帰ってきた！

どろろ

―地獄絵巻の章―

修羅街道を行け！

■バトルモード搭載のアニメーションアドベンチャー。
■パソコン版オリジナルストーリー。

ASHE（アッシュ）

PC-8801mkⅡSRシリーズ
5"2D/2枚組+1
定価7,800円

好評発売中！

PC-88SR以降
12月10日発売予定

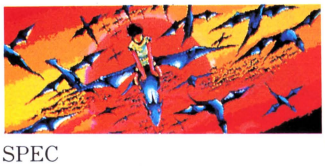
©手塚プロ・手塚治虫 ©1988 Quasar Soft
クエイザーソフト株式会社　TEL (03)760-5303
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20 三王ビル6F

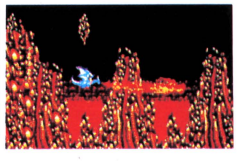
Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。





SPEC
Field:Action Adventure
Story:Sacred Fantasy Series
Machine:PC-98series
Disk:2HD 4sheets
Price:¥9800
Supported:FM-Music Board, Joy-Stick

The Work Of WOLF TEAM Volume Three

STAFF

Original	M.Akishino
Scenario	S.Komatu
Music	M.Uno
Art	A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro
Program	H.Izumino H.Fujinishi
Produce	M.Akishino

On Sale:Early in November

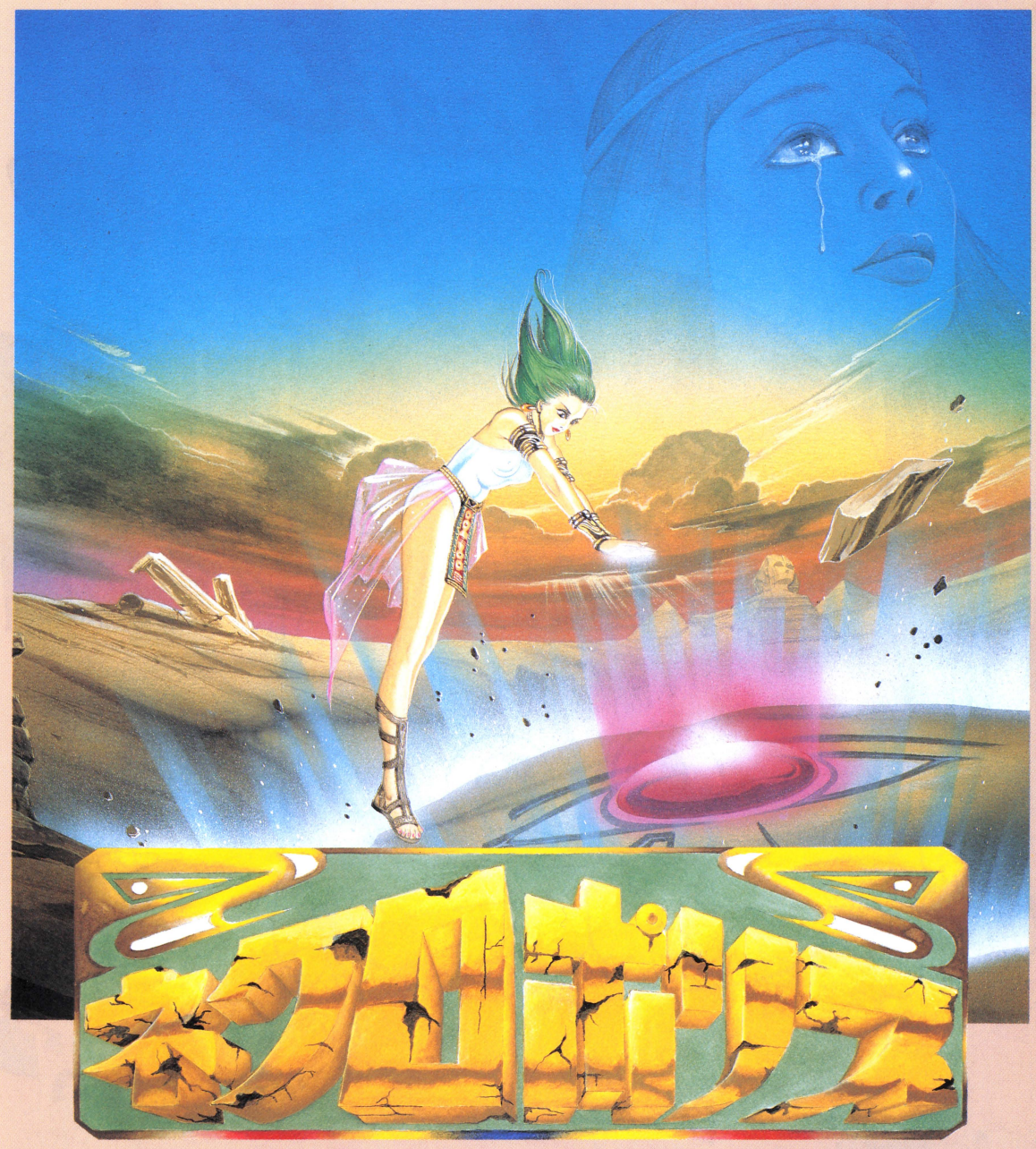
Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

©1988 NATSUME

NATSUME

――埋葬都市――

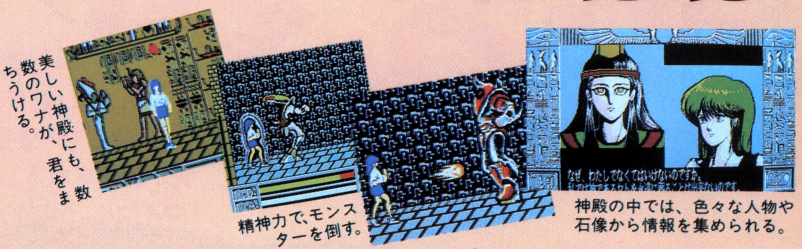


5千年の時間(とき)が今、君を見つめている。

10月8日土曜日 衝撃のナツメデビュー 本・日・発・売

発売を記念して

10月8、9、10の3日間
全国有名ショップにてネクロポリスフェアを開催！ 当日は特製グッズを用意してお待ちしてまーす！



大好評 ナツメの新作情報
☎03-207-7500

対応機種 PC-8801SR以降 サウンドボードII 5 2D 3枚
¥7,800

※通信販売ご希望の方は現金書留でお申し込み下さい。(送料無料)

ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

マイクロキャビン®

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

What's Michael?

ホワッツ マイケル

あっ、マイケル!

勝手気まま、飽きっぽく限りなく怠情。何事にもとらわれず、決して一生懸命にならない処世術、愛されても飼い馴らされることのない自立心の持ち主、主人公「マイケル」がパソコンゲームになって大接近。あなたの机の上でマイケルが今踊る!

■12月発売予定■

●PC-8801シリーズSR以降●PC-9801シリーズ

アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジロード
～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

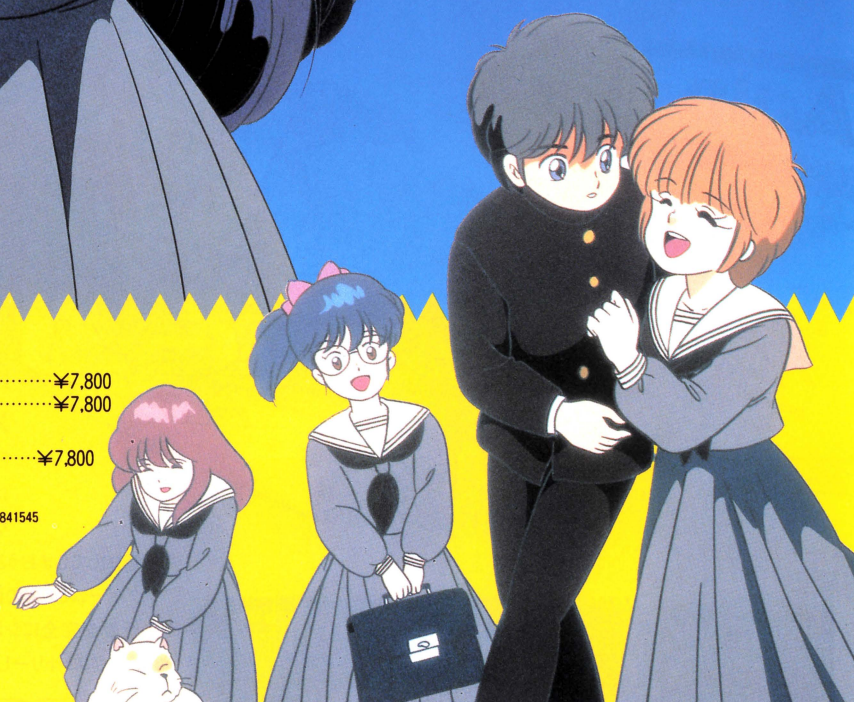
たとえれば、それは「永遠の夏」の時代。

「ある日、突然田舎からおじいちゃんが訪ねてきて、春日家に伝わる超能力がもうすぐ絶えてしまうかもしれないなんて言いだした。それを阻止する為には一刻も早く子孫を作らなければならないらしくって……。つまるところオレの優柔不断さが問題に持ち上がり、いきなり鮎川かひかるちゃんのどちらをとるかって……この夏休み中に決断を迫られることになってしまったわけで……

春日恭介、一大決心の時です!!

ストーリーは原作に忠実で、アニメ版のオリジナル設定をミックス・アレンジ!ゴキゲンなヒット曲をBGMに、アドベンチャーゲーム「きまぐれオレンジ★ロード」デビューです。

★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ！
★鏡の中のアクトレスを始めとするヒット・サウンド全6曲！（180%UP 当社比）
★ドラマチックなストーリー展開！



■好評発売中■

●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800

■近日デビュー■

●MSX2（3.5″ディスク版）……¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D：4988608 842535
●9801 5″2HD：4988608 841552、5″2DD：4988608 841545
3.5″2DD：4988608 841446
●MSX DISK版：4988608 843440

FM音源対応

●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル（4種）付

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人） ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

STAC Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Ferrari and the Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Società Per Azione Esercizio Fabbriche Automobilie Corse. Used by permission

遅しき跳ね馬の疾駆を見たか

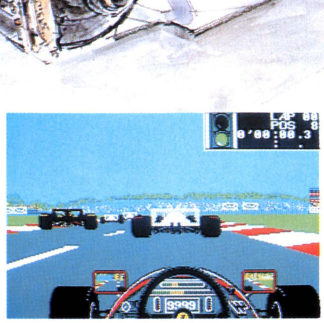
Ferrari®

フェラーリ・フォーミュラー・ワン

FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION

PC-9801対応 10月29日発売予定
X-68000対応 '89/2月発売予定

F1GP。その決勝レースのスターティンググリッドに並ぶマシン
は、最大26台。これはF1ドライバーが、世界中に26人しかい
ないことを意味する。そのF1GPにフェラーリのドライバーと
て参加してしまおうという、本格的SLGがこの「フェラーリ・F1」なのだ。ドライビ
ングゲームとしての面白さはもちろん、マシンの調整や遠征まで、F1ドライバー
の行動を完全にシミュレーションさせてくれる。1000分の1秒を競う極限の世界
に、一度エントリーしてみないか。



ELECTRONIC ARTS®

エレクトロニック・アーツ株式会社
〒106 東京都港区東麻布1-10-12 カメダビル
カストマーズサービス専用電話03(505)31
お問い合せ時間9:30~12:00 1:00~5:00土日祭

宇宙企画のパソコンゲーム

ボクらのアイドル、愛ちゃんを救え！

こ〜りゃあ大変だぁ!!

ボクらのアイドル、カワイイ小森 愛ちゃんがナ、ナント、イヤラシイ変質者に誘拐されてしまった!! ガーン!!
「愛ちゃんを助けたければ、ジャパンラリーに出場して優勝してみろ!」と理不尽な要求をする犯人。
ゲームを1面クリアするごとに愛ちゃんの恥かしい写真まで送りつけてくるなんて…ゆ、ゆるせ〜ん!!
さあ、一刻も早く優勝しなければ愛ちゃんが変質者の毒牙にかかってしまう! 急げ、愛ちゃんを救う事の出来るのはキミだけなのだ!!

プロフィール・こもり あい。S44年6月18日生まれ。T159cm、B82 W59 H87、ふたご座、血液型O型。写真集「美少女記念日」(英知出版／1,300円)や、ビデオ「宇宙少女Vol.1」等で大活躍中。ついにファンクラブまで結成されたぞ!! 問い合わせは、返信葉書で〒160 東京都新宿区愛住町13−10 英知出版 小森 愛FC事務局まで。

「お願い、私を早く助けて!!
でないと、Hされちゃうよ〜!!」

宇宙企画パソコンゲーム第2弾

小森愛
AI KOMORI
のどきどきラリー

- 実写デジタイズ画面
- 対応機種PC-8801SR以
- PK-11 7,800円
- 10月5日発売

宇宙企画 cosmos plan 〒160 東京都新宿区愛住町13-10 曙橋K-Iビル ☎(03)356-6641

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

11月号

9月30日(金)発売

580yen

表紙アイドル 姫乃樹リカ

カラー増ページ!!

●ゲーム化カラー特集!
武蔵野妖精迎撃隊

●巻頭特集
Mythtic Fantasy
風の大陸
竹河聖&いのまたむつみ

Deities' Fantasy
雷の娘シェクティ
嵩峰龍二&末弥純

Heroic Legend
バセット英雄伝 エルヴァーズ
ひかわ玲子&美樹本晴彦

CORRIDOR TO FANTASY SPACE
姫乃樹リカ
&
笹本祐一

●小説
Horror Mystery
アンバランスな放課後
赤川次郎&あいかわももこ

●ソードワールドRPGリプレイ
呪われた地下神殿
山本弘&草薙琢仁

●コミック
機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

VEALBER SAGA
黒田幸弘&結城信輝

DRAGON HALF
見田竜介

●RPG BOX
安田均のORIGIN & GENCONレポート!

●メディア倶楽部
花のあすか組!
大西結花

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代 振替/東京7-86044

★10月25日同時発売!!★

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375振替／東京7-86044

DRAGON MAGAZINE SPECIAL

いのまたむつみ画集 月の聲 星の夢

熱烈なファンの声にこたえて、「いのまたむつみ画集」ここに完成！
「幻夢戦記レダ」「童話めいた戦史ウインダリア」や描き下しイラスト多数集録。大望のこの一冊!!

A4変型判　総ページ数120　予価2,000円

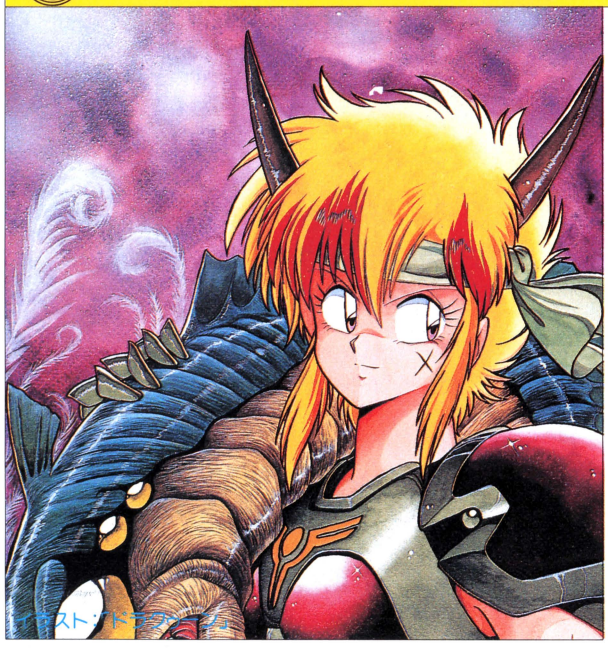
美樹本晴彦画集 MOVEMENT

映画版「超時空要塞マクロス」「メガゾーン23」から現在にいたるまでのカラーイラスト140点を集録！　描き下しイラストもくわえた美樹本晴彦ワールドの集大成!!

A4変型判　総ページ数120　予価2,000円

FFC FUJIMI FANTASIA COMICS

富士見ファンタジアコミックス　第一弾！　FUJIMI FANTASIA COMICS



ドラクゥーン① 真鍋譲治

—竜姫兵—

「デルフリンガ帝国を倒せ!」レドミアムの王女、カルラの戦いと冒険の旅——人気絶頂の真鍋譲治が描きおろした、期待のSFファンタジーロマン第1弾。

A5判　総ページ数180　予価880円

TRICK STER あろひろし

トリック スター

〝あたし〟は、どこにでもいる普通の女の子。世の中、素敵な伯父様（バカオジン）がいっぱいで、毎日が極楽（パラダイス）!?
奇才あろひろしが贈る、近未来七転八倒劇場（サイバー・スラップスティック・コメディ）!!

A5判　総ページ数180　予価880円

(キリトリ線)

■購入希望の方は、必要事項を全て記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。　発売／10月25日 発行／富士見書房 (書籍扱い)

書店様控

ユーザー用予約申込書

氏名	
住所	
電話	

タイトル			
いのまたむつみ画集	予価 2,000円	○	冊
美樹本晴彦画集	予価 2,000円	○	冊
ドラクゥーン①真鍋譲治	予価 880円	○	冊
TRICK STER トリックスター あろひろし	予価 880円	○	冊

●書店様へ。おそれ入りますが、客注専用注文票に書きうつして販売会社へご注文下さい。

TECT HOUSE

コミックノベルシリーズ〈全五巻〉

●毎月1点発売予定●

対応機種 PC-9801シリーズ/PC-8801シリーズ MSX2/X68000

第1巻

いつみセンセーション

今秋発売　定価6800円

ニューシステムが可能にした史上初(?)のフルカラースクロールしながらのアニメーション。それだけで満足しない人にはアニメーションしたいところだけアニメーションしてしまうピックアップアニメーション付き。ディスク3枚組で6800円。(この他にも豪華オールカラー説明書、書き下ろしマンガもついてる)

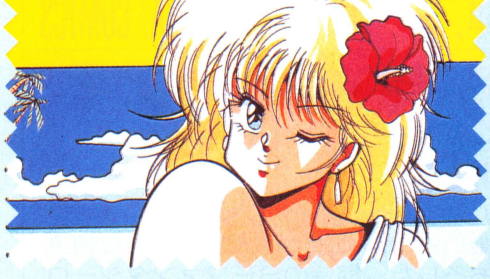
▲開発中画面

これ、絶対にいけるぞ!!

第2巻

水原マサキ画集

年末発売　定価4800円



戯遊群先生へのインタビュー

「え?いや……インタビュー?こまるなー。そんな?なに、そんなことこのゲームソフトかってみれば解るよ/愛?うんまァいいけどね。あ/ 写真はやめてよ。オレ写真撮られんの好きじゃないんだよ。やめてってば//いいかげんにしろ//」

●予約受付中//2巻を同時にご予約の方に、もれなくイラスト入りテレホンカードをプレゼントいたします。

アドベンチャーゲーム

ドッキン♥美奈子先生

定価7800円

遊んで見るといい!!

絶賛発売中!

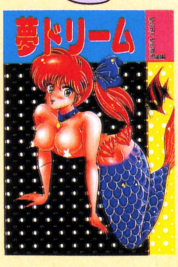
対応機種

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ (SR以降)
PC-88VA
FMシリーズ
X-1シリーズ
MSX2

テクトハウスのソフトは、通信販売も致しております。

通信販売ご希望の方、現金の方は現金書留で料金と商品名、機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送り下さい。(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

これは、わたなべわたる初期作品集「夢ドリーム」の宣伝です、あしからず。



A5判/160P 定価980円

この本は通信販売でも買える、もちろん本屋で手に入れることもできる。でも、通販してほしい。通販のみの特典もいっぱいはないけど、ある。一応本の定価980円、これは負けられん、送料は250円。これもサービスできん。それでも特典に興味ある人は、現金書留で下記の所まで、お願いします。

〒160 新宿区新宿5-8-2
ニューライフ新宿706号
オーエスビー出版書籍部

©わたなべわたる ©戯遊群
©水原マサキ ©白夜書房
©OSB出版 ©テクトハウス

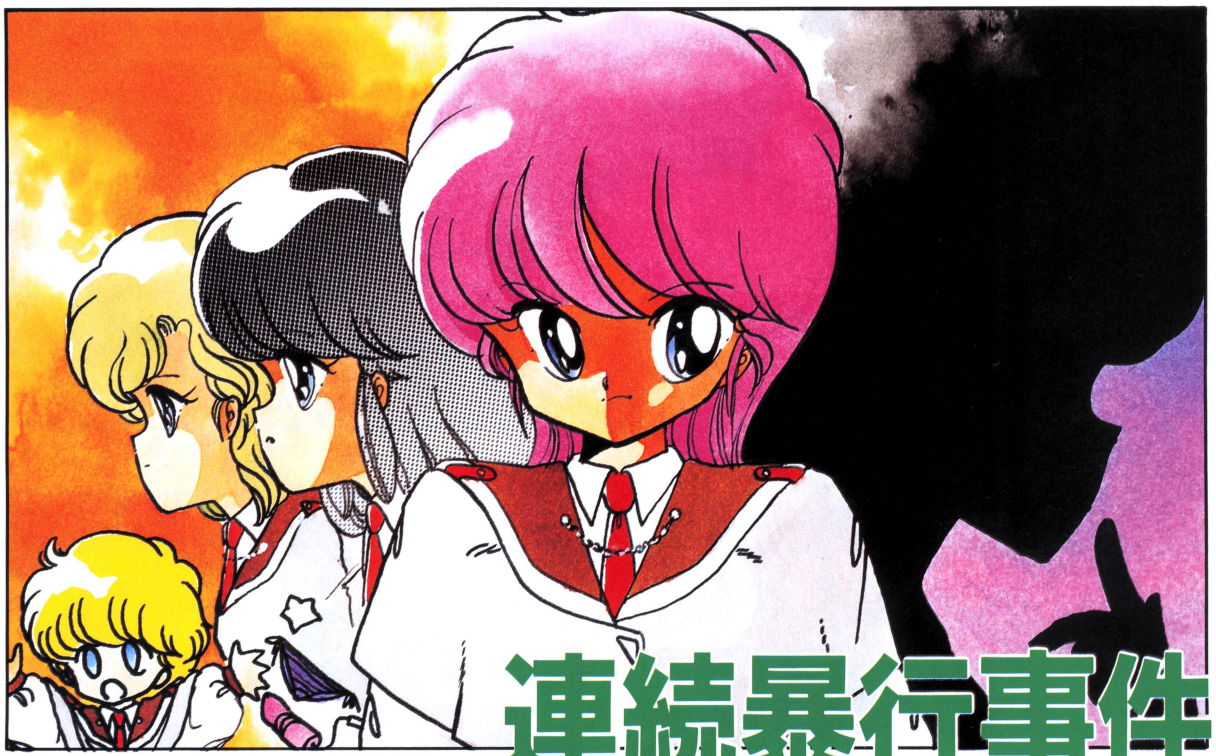
〒160 新宿区新宿5-8-2ニューライフ新宿706号
テクトジャパンTEL03(352)0090 FAX 03(352)5209

MAX SERIES ③

あずさ108事務所

男子禁制の女子寮で暴行事件発生！　なーんと女の子が女の子に襲われた!?　私立探偵・峰あずさは、事件を解決すべく少女たちの○○を××するのだが……。ミステリアス・インラン・劇場、ここに開幕♡

原作・原画　IBUKI NOBUTAKA



連続暴行事件発生!!

MAXシリーズ1　　好評発売中
『私立探偵マックス～潜入!!謎の女子校～』
原画 富士参號　　¥6,800

MAXシリーズ2　　好評発売中
『サッちゃんの大冒険』
原作・原画 緑沢みゆき ¥5,800

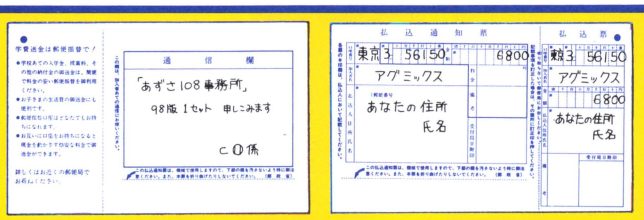
MAXシリーズ3　　好評発売中
『あずさ108事務所』
原作・原画 IBUKI NOBUTAKA ¥6,800

PC-9801SERIES（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）5"2HD
PC-8801SERIES（SR以降、VA可）5"2D

第4弾、
もりばやし♡りんごに決定!!予約受付中！（予価¥6,800）
『少女探偵RINNちゃんの事件簿 七星石伝説』（仮）

通信販売の方法は？

アグミックスのソフトは郵便振替でのみ取り扱っています。郵便局でできますので、振込用紙に右の例のように書いて、代金を添えてお申し込みを。現金書留より手軽で、手数料も少額で済みます。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずにご記入下さい。振替口座は以下の通りです。
東京3-056150　アグミックス

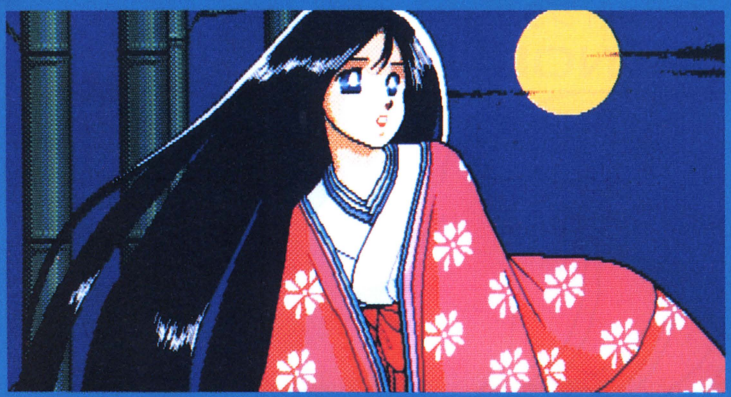


アグミックスのゲームは、通信販売でのみお求めになれます。〔全ゲームとも送料無料〕

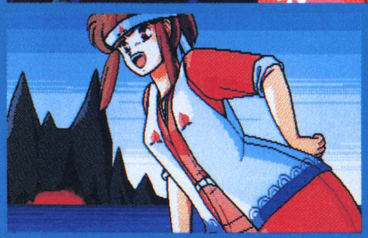
AGUMIX アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501　PHONE 03-358-4862

おまたせしました!! 禁じられた遊びシリーズ第2弾

あっぷる・くらぶ2



大変ながらくおまたせしました!9月8日、ついに『あっぷる・くらぶ2』が発売になります。今回のゲームは、な、なんと!麻雀のようで麻雀でない。不思議な不思議なあっぷるワールド。対戦相手はかぐや姫、おと姫、桃太郎(?)。グラフィック、音楽、内容もパワーアップ。もちろん、禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集も#6から#10まで同時発売。当然、#1から#5のデータ集も使う事ができます。これはもう絶対にお買い得です。抱腹絶倒、前代未聞。とにかく一度プレイしてみてください。



PC-8801SR以降対応版

好評発売中!!

定価 3,800円

アップル・クラブ1

好評発売中　定価 3,800円(別売りデータ集、#1から#10までお使いいただけます。)

禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集(各定価 1,500円)

○#1セーラー服編

○#2秘密の花園編

○#3日本の夏、ゆかた着物編

○#4隣のお姉さん編

○#5お嬢さんと一緒編

禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集は、『アップル・クラブ1』又は『あっぷる・くらぶ2』本体がないと動作しません。

○#6魅惑の美少女編

○#7スポーツギャル編

○#8あこがれ女子高生編

○#9不思議の国の物語編

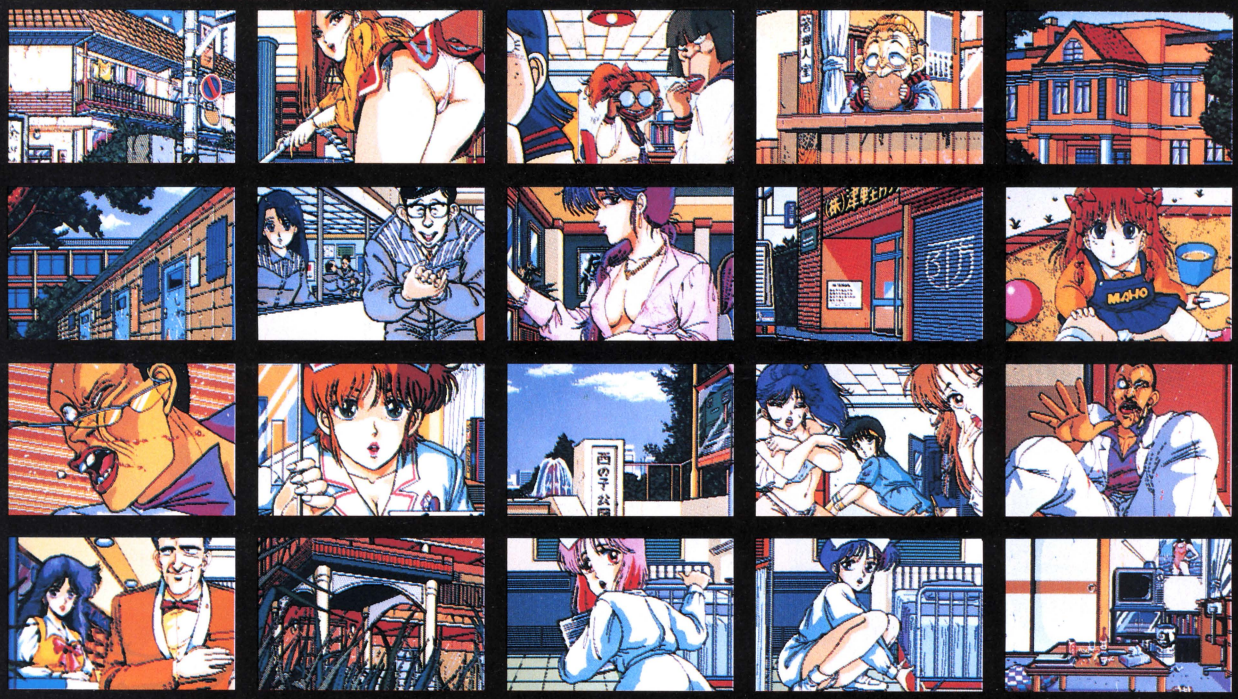
○#10危険な年頃編

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛てお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834



LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。その美しい画面が、な、なんと103シーンも(アニメーションのコマ、タイトル、エンディング画面を含みません。)一枚、一枚を手抜きと妥協を一切拒絶して、仕上げました。グラフィックのサイズも、全体の4分の3をしめるという大きさ。これで、心おきなく絵を楽しむ事が出来ます。また、全ての画面に必ず一つのアニメーションが入っています。BGMもバッチリ! 全15曲を収録。とにかく! 是非! 絶対に一度はプレイしてみてください。

●メイン画面だけで、103シーン

アニメーションや、オープニングなどを含まない、正真証明の103シーン。もちろん、画面サイズも全て画面の4分の3をしめる大きさです。画面はまるで、アニメのセルから飛び出してきたような、美しいグラフィックです。(もちろん、98版は400ラインモードです。)

●全ての画面が、必ずアニメーションします。

最近では、あたりまえのアニメーション処理。ただし、全ての画面となると…。リップスティック・アドベンチャーでは、画面の中の必ずどこかが動きます。人物がいる時は目と口はもちろん、いない時でも『何で、こんな所が!』という所まで動いてしまいます。

●膨大なメッセージ

リップスティック・アドベンチャーのメッセージの量は膨大です。何か小さな変化がある度に、各シーンのメッセージの内容が次々と変わります。ただし、ゲームを解く為に、この全てのメッセージを見る必要はありません。あくまでも、わき道が好きなユーザーの為に用意しました。ギャグあり、シリアスありの膨大なメッセージをお楽しみいただけます。

●多彩なキャラクター、広大なマップ

シーン数からもおわかりの通り、リップスティック・アドベンチャーでは移動できる場所が山ほどあります。建物の中あり、外あり、乗り物ありといった具合に新しく行けるシーンが、次々と出てきます。そして、事件を解決する為に重要な登場人物も、これまた、たくさん出てきます。それぞれが、個性的なキャラクターですので、事件を解決する為にも十分に会話を楽しんでください。

●BGM全15曲

雰囲気を盛り上げるBGMが全部で15曲も入っています。もちろん、効果音も随所に盛り込まれています。

あっ!! 箱がない!!

主人公は、すぐれものの探偵、その名も五郎(もちろんゲームではあなたの名前になります。)ひょんな事から引き受けた仕事が、まさかこんな事になっちまうなんて…。と、ぼやきながらも、探偵五郎は、今日も聞き込みをしに出掛けるのであった。

88年10月15日PC9801版全国一斉発売!!
(5インチ2HD,3.5インチ2HD)2枚組　定価6,800円
88年11月15日PC8801版全国一斉発売!!
SR以降対応版(5インチ2D)4枚組　定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛てお願い致します。住所は下記のとおりです。

フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内TEL.03(200)9834

風雲急を告げ、ファルコム天下にあらたな脅威が現れた！　初登場で堂々3位、ブレイングレイの『ラスト・ハルマゲドン』はこれからまだまだ勢いをのばしそうだ。他のヤツラも続けーっ!!

Soft Top 20

↑急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑3	—	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	
4	3	イース	日本ファルコム	
5	4	三國志	光　栄	
6	5	スーパー大戦略	システムソフト	
↑7	8	ウィザードリィ	アスキー	
8	6	ハイドライド3	T&Eソフト	
↑9	10	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	
10	7	大戦略Ⅱ	システムソフト	
↑11	12	信長の野望・全国版	光　栄	
↑12	13	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	
↑13	—	アンジェラス	エニックス	
14	11	ファンタジーⅢ	スタークラフト	
15	13	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房	
14	9	アークス	ウルフチーム	
↑17	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑18	—	大戦略	システムソフト	
↑18	—	ザナドゥ	日本ファルコム	
20	16	ジーザス	エニックス	

今月のランキング解説

ホウホウやっぱりきたねえ、『ラスト・ハルマゲドン』が。それも初登場でいきなり3位、オリンピックでいえばまさに銅メダルだもんね。この勢いなら、来月あたりは金メダルか銀メダルがひょっとしたら取れるかも。

さて、その『ラスハゲ』（ラスマゲという人もいるが）にお客を取られ、少々ムッとしているのが『イースII』。先月にくらべ、得票数が200票以上も減ってしまった。しかしそれでも1位と『ラスハゲ』とのゲーム差が200票以上あるので、まだまだファルコムの独走は続きそう。

そして今月意表をついてランクインしたのが『ロードス島戦記』だ。このソフト、現時点ではまだ発売されていないのだが、前評判だけでこれというのもなかなかスゴイ。発売後おおいに期待できるゲームやね。期待できるといえば、13位につけてる『アンジェラス』も追撃を開始したようだ。いちどはやってみないと、グノーシス教の呪いにかかってしまうぞ！

ソフトハウスサイドから

TOP 1 ファルコム社内には、『イースII』をなんと3時間で終わらせる人がいます。もう解き終わった人はこの記録に挑戦してみて（日本ファルコム・宮崎さん）

TOP 2 おもえば僕は、去年のいま頃から『ソーサリアン』のシナリオをつくり続けていたんですね。うーん、1年って早いなぁ （日本ファルコム・五十嵐氏）

TOP 3 ワッホーイ！ 嬉しいなったら嬉しいな。このコーナーに出れるなんて。おまけに裏マニュアル2も付録だし。あーめでたい（ブレイングレイ・飯島氏）

総得票数	得票数
1719	328
1593	254
110	110
1167	107
641	102
612	99
428	94
1020	56
116	45
214	29
211	25
382	24
19	19
50	18
39	18
83	18
15	15
114	14
74	14
91	12

今月の期待株

ラスト・ハルマゲドン（ブレイングレイ）

だれがなんといおうと今月は、『ラスト・ハルマゲドン』。先月のマニュアルもなかなか好評で、これからもまだまだ伸びそうな気配。1位、2位を占めるファルコム陣営を脅かすのに、実力十分だ。

このゲームを始めて、まずかみしめてもらいたいのは、その発想のオモシロさ。プレイヤーがモンスターという設定はいままでになかったわけじゃないけど、ここまで徹底しているゲームというのはいまだかつてなかったよね。ゲームプレイヤーは結構このゲームをやり始める日まで「オークやスケルトンは倒されるために存在するザコキャラだぜ！」という意識が少なからずあったわけなんだけど、このゲームをみるとそういった見方がガラッと変わってしまうんだよね。

▲『ラスハゲ』ワールドはあきれるほど広いのだ

なんてったって自分で操作できるのが、いままでボクたちが何百匹、何千匹と倒しまくってきたスライム、オーク、スケルトンなんだから、プレイ当初はものすごい違和感を感じるんだけど、それがレベルを上げてキャラのグラフィックが変わってくるころには、もうほとんど快感に変わってきてしまうってわけ。

▲数々のイベントは謎を秘めて……

▲モンスター対エイリアン、エグイ!?

また、このゲームは3Dダンジョンがやたら多いため、マッパーを自称する人はぜひ挑戦してみてほしい。

Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値　段
1	7	ソーサリアン・システムパック	日本ファルコム	PC98、PC88SR/VA、X1t	9800円（5D、3.5D）
2	1	イースⅡ	日本ファルコム	PC98、PC88SR、MSX2、X1、FM77AV	7800円（5D、3.5D）
3	14	激突ペナントレース	コナミ	MSX2	5800円（R）
4	2	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	PC98、PC88、X1	7800円（5D、3.5D）
5	—	太平洋の嵐パワーアップキット	ジー・エー・エム	PC98、PC88VA	5800円（5D、3.5D）
6	6	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98、PC88SR/VA、X1t	9800円（5D、3.5D）
7	8	維新の嵐	光　栄	PC98	9800円（5D、3.5D）
8	—	太平洋の嵐DX	ジー・エー・エム	PC98、PC88VA	14800円（5D、3.5D）
9	—	マスター オブ モンスターズ	システムソフト	PC88SR	8000円（5D）
10	—	エグザイルー破戒の偶像ー	日本テレネット	PC98、PC88SR、MSX2	8800円（5D、3.5D）
11	15	パロディウス	コナミ	MSX	5800円（R）
12	9	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄	PC98、PC88、MSX/MSX2、X1、FM77AV、MZ2500	9800円（5D、3.5D、R）
13	—	FMパナアミューズメントカートリッジ	パナソフト	MSX	7800円（R）
14	3	アンジェラス	エニックス	PC88SR	8200円（5D）
15	—	カオスエンジェルズ	アスキー	PC88SR	7800円（5D）
16	11	アークス	ウルフチーム	PC98、PC88SR	7800円（5D）
17	16	超高速天文シミュレーション	アスキー	PC98	9800円（5D）
18	—	ディガンの魔石	アーテック	PC98	10000円（5D、3.5D）
19	4	ディスクステーション	コンパイル	MSX2	980円（D）
20	—	スタークルーザー	アルシスソフトウェア	PC88SR、X1t	7800円（5D）

じじょーフー通信

SOFT EXPRESS

パワー全開の秋
気力充実、ゲームの進みも早いぜ!

RPG

先月ＲＰＧ部門では4位だった「ソーサリアン・システムパック」が、今月はいよいよ売り上げ1位となったが、ここでちょっと考えてみてほしい。

「ソーサリアン・システムパック」というのは、ユーティリティ＋追加シナリオということなんだけど、このソフトはもとの『ソーサリアン』がないと当然のことながら意味がない。

だから「システムパック」を買う人というのは、『ソーサリアン』を持っているという条件つきの人たちなのだが、それでもこれだけの売り上げを示すというのは、いかに「ソーサリアン」が幅広く売れたかということを意味してるわけだ。

追加シナリオも今回でたのはVol.1なわけで、2、3も着々と進められているから、ファンにとってはまだまだお楽しみはこれからというところ。『ラスハゲ』については「期待株」参照ね。

1	ソーサリアン・システムパック
2	イースⅡ
3	ラスト・ハルマゲドン

SLG

先月あった『スーパー大戦略・マップコレクション』はすっかり影をひそめ、かわりに『太平洋の嵐』デラックス版の一味がササッと入ってきたぞ。このソフトをつくっているジー・エー・エムという会社、新鋭ながら実力は十分持っているので、これからまだまだ期待できそう。

そして先月から生き残っている『維新の嵐』、あいかわらず強いねえ。

この強さも中味あってのもの。ユーザーが納得できるものをつくらなきゃついてくるわけがないよね。じつはこの光栄という会社、ちゃんとユーザーがウン！　といえるような努力をやっているんだそうだ。

たとえば時代考証にあたって、手はじめに近所の図書館をあたるんだけど、ここでないときは、国立図書館やはてはその現地まで赴いて、資料館や末裔の方たちに話を聞くそうだよ。スゴイ。

1	太平洋の嵐パワーアップキット
2	維新の嵐
3	太平洋の嵐ＤＸ

ACT

あいかわらず『パロディウス』『激ペナ』の独走が続いているけど、ようやくそれを追撃するものが現れた。その名も『スタークルーザー』だ。発売はアルシスソフト、前々作『ウィバーン』のノウハウを生かした高速３Ｄアクションだ。

アクションとしての楽しみもさることながら、じつはＲＰＧの要素もタップリ。イベントみたいなのがあったり、敵やアステロイドを壊してお金を手に入れたりしながら、ゲームを進めていくんだ。

ただ、ちょっと気になるのが４メガモードでプレイしたとき。そう、８メガモードと比べると、ちょーっとばっかりイジケたくなるぐらいスピードが……。

まだまだＳＲだってＦＲだって現役ユーザーがたくさんいるんだから、もう少し考えてほしかったなあ。

1	激突ペナントレース
2	パロディウス
3	スタークルーザー

AVG

リバーヒルの新作『琥珀色の遺言』がランク・インしてきた。〈1920シリーズ〉ということで、で、今回はシックでムーディな作品に仕上がっている。ファンにはたまらんね。

1	アンジェラス
2	琥珀色の遺言
3	――――

ETC.

今月いきなり1位の『ＰＡＣ』は、ゲームじゃなくてユーティリティソフト。このところＭＳＸはこういったソフトの充実で大健闘といったところ。いい傾向だと思うよ。

1	FMパナアミューズメントカートリッジ
2	超高速天文シミュレーション
3	ディスクステーション

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡	☎092-721-5411
●西武池袋 コンピューターフォーラム	☎ 03-981-0111	●J&P町田店	☎0427-23-1313		
●LAOX コンピューターメディア	☎ 03-253-1341	●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カホ福岡店 マイコンセンター	☎092-714-5155
●富士音響	☎ 03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●電巧堂チェーン 山形七日町本店	☎0236-23-1055
●COM	☎ 03-251-1523	●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334	●Pic	☎0252-43-5135
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●コンピューター専門店テクノ	☎052-581-1241	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	●ベスト電機 マイコンコーナー	☎092-781-7131		

番外編

Soft House Today

ATTACK'88 in SUZUKA

ソフトハウスミニマラソン

おどろきの大イベント!?
まずはサーキットへGO!

その日の鈴鹿はホットに蒸していた。8月20日、T＆Eソフトの大イベントATTACK '88 in SUZUKAは400人のユーザーを集め、ホットに開催された。われわれ取材陣は前夜からボーリング大会、前夜祭、そして○○○とすでにパワー全開。一部のプレス関係者は2日酔いという恐ろしい病(やまい)!? と闘っていた、というウワサもあったりして。

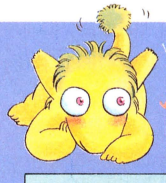
当日は前夜のいまにも泣きだしそうな空もぐっと涙をこらえ、まずまずのお天気。お昼からのイベントに、午前10時ごろにはもう会場入りという熱心な参加ユーザーもいた。

12時30分、いよいよあのF1レースも行われる“鈴鹿国際レーシングコース”でサーキットカートレース。運よく選ばれた110名のユーザーたちが元気にコース上へと走っていった。

レースは予選からグレイテストドライバーへと全24レース。一周約3kmのコースをサーキットカートは5分程度でまわってくる。ドライバーたちは皆、興奮気味。関係者もユーザーレースの間に割りこんだりして（編もあの憧れの国際レーシングコースを走ったのだ!! グスン、感涙）テキトーに役得したゾ。

▲ホーレ！ 行くゾ行くゾ!! アラン・プロストもまっ青？

みごとグレイテストドライバーの座に輝いたのは名古屋市から参加した中野竜次君、15歳だ。



アスキー

アーテック

ＳＦ大会「MIGCON」で、あの矢野さん（「ウィザードリィ日記」の矢野さん！）に『ディガンの魔石』を手わたしてきました。大会で感じたことは、コンピュータゲームもＳＦの世界に入りこんできたんだなあ…ってことです。みんながんばってＳＦしようね!!

アートディンク

年末の新作が決定しました。その名も『大海令』。第２次大戦中の太平洋を舞台にした壮大なスケールです。ヘックス画面やターンの概念をなくし、超広大なマップ上で、すべてリアルタイムで戦闘を展開します。いままでにない、本格的なＳＬＧにご期待ください。

アルシスソフトウェア

『スタークルーザー』もうプレイしてくれたかな。この作品は『リバイバー』以上に音楽には力を入れました。全29曲、すべてオリジナルです。ゲームをやりながらの作曲ですから、かなりノれると思います。MUSIC MODEもありますので、探してみてください。

ウィンキーソフト

ウィンキーソフトの年末用商品はマルチプレイヤーゲームです。ひとりでも遊べますが、みんなで集まってワイワイと楽しんでいただければと思っています。
来月には、もうすこし詳しい内容をお知らせしようと思ってますので期待しておまちください。

ウルフチーム

ついに新作の発表となった。その名も『MID-GARTS』。
Field / Action Adventure
PC9801Series
Disk / 2HD 4sheets
Price /￥9800
期待以上の作品になるごとまちがいなし。11月堂々リリースする!!

エス・ピー・エス

ちょっと発売がおくれましたが、『ザ・リターン・オブ・イシター』のX68K版が発売になりました。連日、徹夜作業のan氏は、午前3時を過ぎるとディスプレイを見る目つきがゆるみ、にへら～と妙な笑みをうかばせ完全にぷっつんと切れてた様子だったそうです。

エニックス

秋の夜長にじっくりゲームを楽しむのもいいのではないでしょうか。さて、ＭＳＸ２ユーザーのみなさん。ＰＣ88版の『アンジェラス～悪魔の福音～』が、ただいま移植進行中です。3.5インチ版での発売になると思います。どうぞよろしくお願いします。

エレクトロニック・アーツ

ＰＣ98用『フェラーリ・Ｆ１』発売せまる！ Ｆ１レースをテレビで見るだけじゃつまらないというあなた。これでＦ１を「体験」しよう！ それからもうひとつ。無敵のグラフィックツール『デラックス・ペイントⅡ』ももうすぐ発売。秋の夜長は芸術的に…ね。

クエイザーソフト

こんにちは、クエイザーソフトです。ただいま年末にむけて、アドベンチャーゲーム『どろろ』を制作中。おそらく、この号のでるころは、地獄のような日々が続いていることでしょう。それでもかならず年末には完成させますので、よろしくお願いします。

クリスタルソフト

『アドヴァンスト・ファンタジアン』の魔法についてすこし。魔法を唱えるためには、４つのエレメントが必要です。その４つのエレメントを覚え、組み合わせることにより、思いどおりの効果や威力の呪文を唱えることができます。来月は戦闘について書きます！

クレスト

クレストは燃えている！ おもしろいゲームをたくさんつくるぞお！ しかしみんな年末にどんなゲームをだすんだろう？ たとえばあそこは…。げっ！ あれをつくっているのか！ う～ん、これは負けられない！ うおおー！ 今年の年末は燃えに燃えまくるぜえーっ！

 イラスト／迎夏生

寝た子も起きる新作2本 ファンのアツーい視線！

午後2時からはユーザーの熱いまなざしをあつめて“新作発表会”。立ち見客がでるほどの盛況ぶりだった。

新作は『グレイテストドライバー』『サイオブレード』の2作。

とにかくカーキチの多いT＆Eソフト。『グレイテストドライバー』はそんな趣味の部分？　を生かしたアクションシミュレーションゲームだ。フォーミュラワンレース（F1）、シーズン全16戦をリアルに再現。チューニング法で、後の操作性に微妙な違いがでてくるなど、カーマニアにはたまらない新作になりそう。

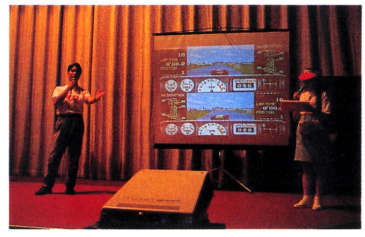
次にSFアニメアドベンチャー『サイオブレード』。内容の公開は初めてということもあって、会場の耳目は舞台の一点へ。プロのアニメーターによるグラフィックスは美しいのひと言。ちょっと見るとなんでもない画面も、目を凝らすと小さなところでリアルな動きをみせていたりする。

午後4時半に全ての行事を無事終了。満足顔のユーザーたちが印象的だった。

プレゼント

▲ほしい人は、コンプT＆EのTシャツ係宛ハガキしてね♡

てなことで、レースあり、新作発表会あり、はたまた記事に紙数の関係で書けなかったけど、T＆Eのスタッフとの楽しい質疑応答があったりで和気あいあいのイベントでした。そのうえコンプはヌケメなくプレゼントをブンどって!?　きたぞ。“季節はずしのTシャツ”だい。文句あっか？　サイオブレードTシャツ（2色）とGDT（グレイテストドライバー）シャツだ。欲しい人はハガキちょーだい！



▲ゆっくりアセらず説明する開発の守実さん

▲うーむ、なるへソ。ん!?　なーるほどね

呉ソフトウェア工房

NHKの××講座がおわり、急ぎ新作ソフトにとりかかっております。新作は、やっとネームが決定、『ファースト・クィーン』つまり、“最初の女王”です。PC98で開発中。『シルバーゴースト』の約5倍の広さを予定。ただし、プログラマーのKが逃亡しなければの話。

ゲームアーツ

11月発売のリアルタイム・ロボット・バトルゲーム『VEIGUES』は全15面、ディスク4枚組です。絶対おもしろいよ！

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のMSX版が10月28日発売です。「ゼリアードハンドブック」の残数わずか。ご希望のかたはお早目に。

光　栄

X68K用『信長の野望・全国版』を5インチ2HD2枚組、9800円で10月発売の予定です。X68K用オリジナル画面、8重和音ステレオ対応、マウス対応に加えサンプリングによるリアルな効果音も実現しました。『信長の野望・戦国群雄伝』今秋発売!!　詳しくは次号！

工画堂スタジオ

『原宿アフタダーク』のMSX2ディスク版が近々発売になる？予定だ。いまだに解決できないでいる刑事諸君、あとから捜査を開始した人たちの模範になるよう努力！　ところで『シュヴァルツシルト』っての知ってるかい？　ウワサではスゲー、シミュレーションだって！

コスモス・コンピューター

突然ですが、なんと麻雀がでます。うわさのニューロをとりこみ、学習機能を搭載した超本格派!!　その強さは麻雀好きの方々をかならずうならせます！　おまたせしているSLG『キング オブ マジック』は最後の調整にはいり、PC88への移植も決定しましたあ♡

コナミ

5万枚を超える『スナッチャー』サイバーパンクフェスタの応募ハガキ。どうもありがとうございました。10万円の商品券は、だれの手にいくのでしょうか？　開発スタッフも、心あらたに最後の追いこみに、日々がんばっています。期待してまっててくださいね。

ザインソフト

『トリトーンII』についてのお電話やおハガキが、このごろたくさん届いてます。『トリトーンII』を応援してくれている皆さん、ありがとう！　さて、PC88版が発売中の『クルージュ』が、PC98、X68Kに移植されて発売されます。こちらも、ぜひよろしく!!

ジー・エー・エム

『太平洋の嵐DX』用オリジナルシナリオ『イリュージョン』のプレゼントは、10月末日しめきり（必着）です。『DX』、『パワーアップキット』をお買いあげのかたは、アンケートハガキをお早めに送ってください。『イリュージョン』、こいつはちょっと、てごわいぜ！

システムサコム

ヤァ諸君、トントカイモ！『ソフトでハードな物語』のX68K版は、売りきれ店続出で大変な迷惑をかけてしまいました。ごめんなさい。ところで、PC98版がもーすぐ完成だ。PC98のユーザーはぜったいCheck！　買わないと不幸を呼ぶと伝えられてるからネ!!

システムソフト

NEWS：PC98では『Acrojet』、『大戦略IIマップコレクション』。X1tでは『Master of Monsters』を制作中です。おたのしみに。

TOPICS：最近また、なつかしの『戦国大名』（エポック社）をやっています。クロちゃんこと黒田幸弘氏デザインの傑作ゲーム。

ジャスト

みなさん元気にジャストのゲームで遊んでますか？

じつは、年末に向けてすごいゲームを制作しております。

内容は……いまはまだ秘密です。

えっ知りたい？　こまったなァ…。

ではちょっとだけ……ううっ！

こ、これはすっごおいっぞおー！

シンキングラビット

やってきました！『道化師殺人事件』X68K版。ついに本日発売。天下一のフルスクロールが、65000色モードでバッチリおたのしみいただけます。もちろん、シナリオはアドベンチャー史上最高の折り紙つき。こりゃもう、買うっきゃない7800円！　よろしくね。

『ソフトハウス伝言板』は次のページに続くのだ

ソフトエキスプレス最前線！

超新作ソフトの発売情報・一挙公開

ジャーン!!　今月も10月8日以降に発売予定の新作・移植ソフトの最新情報、どーんとまとめてご紹介いたします。ジャジャン♡
なお、情報は9月12日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!!

新作ソフト

RPG　アドヴァンスト・ファンタジアン
PC8801SR・価格未定
クリスタルソフト　11月予定

SLG　居眠り流阿佐田哲也の実戦麻雀
MSX2・5800円
ポニーキャニオン　12月2日

RPG　ウルティマⅠ
PC88SR,PC88VA,PC98,MSX2,X1t,X68K・各6800円
ポニーキャニオン　年末以降

RPG　ウルティマⅡ
PC88SR,PC88VA,PC98,MSX2,X1t,X68K・各6800円
ポニーキャニオン　年末以降

RPG　XZRⅡ
PC8801SR，PC9801，MSX2・価格未定
日本テレネット　12月

WSLG　キング・オブ・マジック
PC8801，PC9801・各9800円
コスモス・コンピューター　12月上旬

WSLG　銀河英雄伝説
PC8801，PC9801・価格未定
ボーステック　発売日未定

AVG　くりいむレモン
FM7・価格未定
ポニーキャニオン　10月21日

ACT　グレイテスト ドライバー
MSX2(D)・7800円
T&Eソフト　10月15日

SLG　ケンペレン チェス
MSX2・5500円
ポニーキャニオン　12月2日

AVG　コスモス・ハウス
PC8801，PC9801，MSX・価格未定
ジャスト　発売日未定

ETC　コナミの占いセンセーション
MSX2(D)・4800円
コナミ　12月上旬

SLG　今夜も朝までパワフルまあじゃん2
PC8801SR,PC9801,MSX2,X1t,X68000・価格未定
デービーソフト　12月予定

AVG　PSY-O-BLADE
PC8801SR,PC9801,MSX2,FM77AV,X1t・各8800円
T&Eソフト　11月上(88)11月中(FM)年末以降(98,MSX2,X1)

AVG　ザ・キング オブ シカゴ
PC9801，X68000・価格未定
ボーステック　発売日未定

AVG　私鉄沿線殺人事件
PC8801，PC9801，MSX2・価格未定
クレスト　発売日未定

WSLG　シュヴァルツシルト
PC9801・価格未定
工画堂スタジオ　10月下旬

RPG　ソーサリアン 追加シナリオ VOL.2
PC9801，PC8801，PC88VA，X1・3800円
日本ファルコム　10月21日

ETC　テトリス
88，88VA，98，MSX2，X1，X68，FM77AV・各5800～6800円
ビーピーエス　11月下旬

RPG　DEATH BRINGER
PC9801，X68000・価格未定
日本テレネット　11月(98)，12月(X68)

RPG　トリトーンⅡ
PC8801SR・9800円
ザインソフト　11月11日

AVG　どろろ
PC8801SR・価格未定
クエイザーソフト　12月予定

AVG　ノクターナル・ライト
PC9801・価格未定
ソフトスタジオWING　12月末日

「引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スキャップトラスト

たいへんおまたせいたしました。ついに『ベトナム1968』が発売しました!!　広いジャングルのなかに潜む敵、力ではどうにもならない自然、そして、襲いかかってくる恐怖と疲労。君はどこまで生きのこれるか。Welcome to VIETNAM！　地獄へようこそ。

スタークラフト

一時うわさにのぼったスーパーファミコンはまだでないのでしょうか？　1280×1024ドット1670万色同時表示、25MHz68030を2個搭載、RAM16MB、HD286MB、イーサネット標準装備でUNIXがついていて3万円だと、とてもうれしくて涙がでるのだが…。

ソフトスタジオWING

今回は、新作について書きます。その前に今年は、17年ぶりの火星大接近です。前の火星大接近の年に「ＵＦＯ」を生まれてはじめて目撃しました。どうしてこんなことを書くかというと、今度は「ＵＦＯ」を扱った恐怖の実話シリーズのゲームなのです。詳細は来月。

チャンピオンソフト

あのね、あのね、チャンピオンソフトはちょっと広いところに、お引っ越ししました。新しい事務所はとおってもキレイです。いーだろお。それからね。遅れていた『リトルバンパイア』ができました。Ｘ１とＭＳＸユーザーのかた、いっぱい買ってくださいネ。

テクノソフト

ゲームフリークのみなさん。デビル時雨様の弟子のマタイでーす。さっそく『サンダーフォースⅡ』のおはなしを始めましょう。8、横、可変の3重スクロールのことはすでに知ってると思うけど、この3重スクロールには苦労が多く、何～度も(!)調整したんですよ。

データウエスト

最近天候不順でいやだなぁ。社内の某青年が雷撃の呪文を唱えるから、安心して外出できないぜ。奴の呪文は強力だから、逆らえば死あるのみ。ところで新作のニュースだよ。タイトル未定、サブタイトル『第4のユニット3』、予告どおりだします。シリーズ完結!?

デービーソフト

変身がめちゃくちゃすごいアクションゲーム『ブラック・ウイング』は、もうすぐ発売です。ぜひ遊んでね。それから、年末には『パワフルまあじゃん2』の発売が決定！　なんと、5機種対応で、プログラマーもＣＧも足りないっ!!　今夜も朝まで○○○○になりそうな…

東芝EMI

ようやく過ごしやすくなりましたね。夜も長くなってきたし…この季節はゲームをやるには最高！　ところで最近ゲームミュージックがイロイロとでてきますが、名作『ディーヴァ』はお聞きになりました？　まだの人はレコード屋さんに行って聞いてチョ。おすすめ！

日本テレネット

年末の超大作『デス・ブリンガー』は、16BITの大容量を土台とした3DRPGです。PC98、X68Kのユーザーのかた、期待してください。8BITの皆様には、あの『XZR』の続編『XZRⅡ』が登場します。システムの大幅アップした改良作です。

日本ファルコム

ああ…　いつのまにか夏が終わってしまった。ソフトハウスに勤めて、ひしと感じる夏の短さであった…　この夏休みのあいだファルコムのゲームにのめりこんじゃってくれた君？　ひと夏のおもいでに、感想文でも書いて、ファルコムに送ってね！

バショウハウス

ＰＣユーザーの方には、ごぶさたの感あり。本当にソフトつくるのって時間かかるんですよねー。いろいろあって『エメラルドドラゴン』進まないのです。出たら、超大作なんだけどなー、出ないとねー、というやつで……。でも絶対いつかは出すかんねっ！

パック・イン・ビデオ

前々回ご案内しましたMSX 2『ザゴルフ』、発売を来年2月中旬に延期させていただきます。当初のメガロムから2メガに容量アップし、内容もよりグレードの高いものをと鋭意制作中です。芝枯れの時期の発売ですがシーズンオフは当ソフトでゴルフをお楽しみください。

移植ソフト

SOFT EXPRESS

WSLG
ファーストクィーン
PC9801・価格未定
呉ソフトウェア工房　11月予定

ACT
フェラーリ・フォーミュラー・ワン
PC9801，X68000・各9800円
エレクトロニック・アーツ　10月(98)，11月(X68)

SLG
プロ野球ファミリースタジアム
PC88VA・6800円
ゲームアーツ　11月予定

ACT
ブラックウイング
PC8801SR，X1・各7800円
デービーソフト　10月予定

ACT
VEIGUES（ヴェイグス）
PC8801SR・7800円
ゲームアーツ　11月11日

AVG
ホワッツ・マイケル
PC8801，PC9801・価格未定
マイクロキャビン　12月予定

SLG
麻雀武蔵（仮題）
PC9801・9800円
コスモス・コンピューター　12月上旬

AVG
MID-GARTS
PC9801・9800円
ウルフチーム　11月上旬

SLG
野球道（仮題）
PC8801SR・価格未定
ブラザー工業タケル事務局　12月中旬

RPG
妖怪変紀行ーラスト・ハルマゲドン番外編ー
PC8801SR・価格未定
ブレイングレイ　12月予定

ETC
ラスト・ハルマゲドンーエイリアン図鑑ー
PC88SR，PC98，MSX2(D)，X1，X68・各1000～2000円
ブレイングレイ　10月中旬

●アークス　(MSX2・8800円)
ウルフチーム　10月上旬

●アウトラン　(MSX2・6800円)
ポニーキャニオン　10月21日

●ウォーニング　(X68000・7800円)
コスモス・コンピューター　12月上旬

●ウォーニング　(MSX2(D)・4800円)
ブラザー工業タケル事務局　11月初旬

●ウルティマⅣ　(PC88VA・9800円)
ポニーキャニオン　12月21日

●ウルティマⅣ　(X68000・9800円)
ポニーキャニオン　12月21日

●怨霊戦記　(MSX2・8800円)
ソフトスタジオWING　10月末日

●怨霊戦記　(FM77・8800円)
ソフトスタジオWING　10月末日

●きまぐれオレンジロード　(MSX2・7800円)
マイクロキャビン　12月予定

●ぎゅわんぶらあ自己中心派　(MSX・6800円)
ゲームアーツ　10月28日

●琥珀色の遺言　(PC8801SR・9800円)
リバーヒルソフト　発売日未定

●シルバーゴースト　(X1t・6000円)
ブラザー工業タケル事務局　11月1日

●スーパー大戦略　(MSX2・8800円)
マイクロキャビン　11月下旬

●スター・クルーザー　(PC9801・価格未定)
アルシスソフトウェア　11月予定

●スター・クルーザー　(X68000・価格未定)
アルシスソフトウェア　12月予定

●スターシップランデブー　(MSX・7800円)
スキャップトラスト　10月下旬

●大平洋の嵐DX　(X68000・価格未定)
ジー・エー・エム　発売日未定

●ディガンの魔石　(PC8801SR・価格未定)
アーテック　発売日未定

●ディガンの魔石　(MSX2・価格未定)
アーテック　発売日未定

●道化師殺人事件　(X68000・7800円)
シンキングラビット　10月8日

●信長の野望・全国版　(X68000・9800円)
光　栄　10月予定

●原宿AFTER DARK　(MSX2(D)・8800円)
工画堂スタジオ　10月中旬

●原宿AFTER DARK　(X1t・8800円)
工画堂スタジオ　11月下旬

●ファンタジーⅡ　(MSX2・価格未定)
ポーステック　発売日未定

●麻雀狂時代SPECIAL　(FM77AV・6800円)
マイクロネット　発売日未定

●めぞん一刻 完結篇　(X68000・価格未定)
マイクロキャビン　12月予定

●めぞん一刻 完結篇　(FM77AV・価格未定)
マイクロキャビン　11月予定

●ラスト・ハルマゲドン　(X68000・9800円)
ブレイングレイ　10月中旬

ハートソフト

年末むけにすごいゲームをだす予定です。最初に発売されるのは、ＰＣ98用で２ＨＤでなんと４枚組になりそうです。それでも容量が足りずに困っているのですが、この際だから５枚組にしちゃうというのも手かもしれませんね。タイトルを発表しましたらヨロシク！

ハミングバードソフト

発売中の『ロードス島戦記』から声が聞こえる。「俺はパーンだ」、「僕がエトです」、「あたしはデードリットよ」。みんなロードス島でまってます。早く会いにきてね。
「ふん、おまえたち、今度会ったらただじゃすまないからね！」ゲゲゲーッ、恐ろしいカーラの声だ。

PSK

や、どうも。武市です。今年は鮎が豊漁で、私は日夜鮎竿かついで走りまわっています。おかげで日焼けのため、ホクロが見えなくなってしまいました。そういえばもう４カ月ぐらいキーボードにさわっていないなあ…　あ、あれ？店長のひたいに青スジが。

ビクター音楽産業

いよいよ発売。究極の野球ゲームがこれ！　誰がなんと言ってもおもしろいのが『やじうまペナントレース』。自分の好きな球団に入団して過酷なペナントレースを競ってしまうから感激。あの憧れの田淵幸一さんが、ゲームの全てを監修してるから、またまた感激もの。

ビー・ピー・エス

みなさん、喜んでくださあ～い！ＢＰＳより新作が発売決定となりました。その名も『TETRIS（テトリス）』。上から落ちてくるブロックをうまく積みならべていくパズルゲームなのです。子どもからおとなまで幅広い範囲で楽しめちゃうのです。期待してください。

ブラザー工業タケル事務局

うちの女のコは帰るのが早い。とにかく早い!!　６時５分前にはすでに秒読み体制に突入。６時の時報が鳴るやいなや６時５秒にはすでに影も形もないのでアル。とくに金曜の夜などは私は女のコのいない事務所で、これから訪れるさびしい週末をのろうのであった。

ブレイングレイ

この前、企画部の恩田女史が、なつかしのシーモンキーを買ってきた。社内は、知っているものと知らないものでまっぷたつに分かれてしまった。年の差というのは恐ろしいものだ。知っているものは、シーモンキーの成長を楽しみにまつ、きょうこのごろ。

ボーステック

さて問題です。『ザ・キングオブシカゴ』と『銀河英雄伝説』はどちらが先に発売されるでしょうか。それは、私にもわかりません。『ＫＯＣ（キングオブシカゴ）』はシネマウェアの作品です。『銀英伝』はアニメになった田中芳樹原作のスペースオペラをＳＬＧにしました。

ポニーキャニオン

アメリカでいよいよ AD&D® のパソコンゲームが発売になりました。来春には、日本のみなさんにもプレイしていただけるように、制作を開始しました。期待してください。また、年末にはウルティマヒストリーも発売でゲームファンは目がはなせないと思いますよ。

マイクロキャビン

新宿でフェアがあり、ゲームデザイナー某加藤氏が参加。方向おんちの彼いわく、東京って山も海も太陽も見えないからわかんないんだよね～だって…！　ちなみに私は高層ビルに登ってめまいを感じました…　都会ってやっぱりいいなー!!　シェ～～～～!!

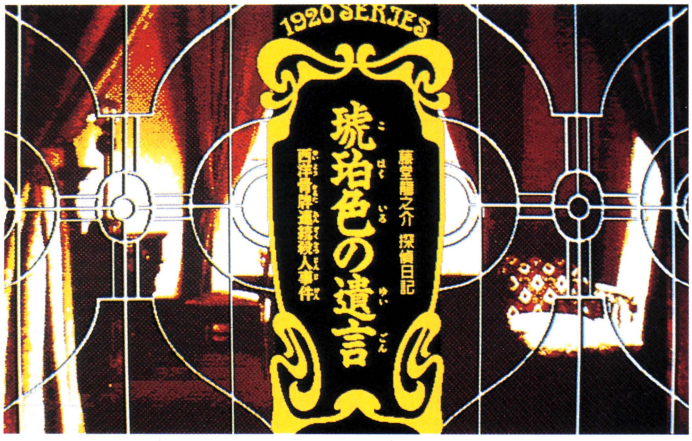
マイクロネット

おまたせしました。『麻雀狂時代ＳＰＥＣＩＡＬ』ＰＣ98版の発売となりました。ＰＣ98版のモットーは、スピーディーなゲーム進行！　元祖98でも動く（メモリー256Ｋ）。FM 77 AV 版も移植進行中！　期待してください。ＰＣ98、FM 77 AV ともマウス対応。

リバーヒルソフト

〈1920シリーズ〉第１弾『琥珀色の遺言』ＰＣ98シリーズ、Ｘ68Ｋで好評発売中です。FM 77 AV、ＰＣ88シリーズ、Ｘ１、ＭＳＸ２への移植も進んでいます。みごと、事件解決されたかたには、６穴システム手帳用、藤堂龍之介メモリフィルをプレゼント。

大正モダン・ミステリーの幕が、いま開く!!



大正の後半、世界に新しい風が吹き始めた。アメリカではジャズエイジが、日本では断髪のモガたち（若い読者はわからない？　モダンガールの略）が闊歩し始める。この魅力的な時代を背景に、あのリバーヒルからミステリーAVG「1920シリーズ」が新登場だぞ！

琥珀色の遺言

PC9801シリーズ
PC8801 SRシリーズ　5D / 3.5D　9800円
X68000

リバーヒルソフト　☎092-771-0328

大正時代、ミステリーは探偵小説と呼ばれていた。名探偵全盛の時代だったのだ。かのコナン・ドイルがまだ生きていて、シャーロック・ホームズは同時代の人気者。もう100年近くたつのに、いまだにシャーロキアンと呼ばれる熱狂的ファンがいる。リバーヒルにもシャーロキアンがいるのだろうか。この1920シリーズの探偵、藤堂龍之介は明らかにホームズの影響下にあるようだ。ドクター・ワトソンもいる。やはり医師である影谷芳明。彼らの出会いは洋行帰りの船で、芳明が落としたホームズの本を、龍之介が拾ったことから。旅の間に仲良くなったが、船が港につき、それぞれの生活が始まると縁は遠のいた。再会は、芳明のおじの影谷恍太郎の殺害事件という悲劇によってもたらされた。

今回の事件の舞台は恍太郎の屋敷、琥珀館である。大正元年に建てられたこの屋敷は当時の流行アールヌーボー様式の西洋館。部屋数多く、捜査範囲はむちゃくちゃに広い。死体が発見されたのは中庭。毒殺である。犯行は内部の者によるものと考えられている。だから醜聞をおそれ、私立探偵藤堂龍之介が執事の辰野銀蔵によって密かに呼ばれたのだ。龍之介は表向きはただの客人。捜査はこっそりと行わなければならない。関係者と会うのもひと苦労。相手は人間だから同じ場所にとどまっていてはくれないし、全員がここに住んでいるわけでもない。だいたい、ここの家の人間関係がややこしい。先妻の連れ子、腹違いの兄弟……。表向きでも誰が誰の子か迷うくらいなのに、じつは……というのもあって、人間関係を解くのは捜査の重要課題である。付録の探偵手帳についている家系図を参考に整理していこう。ゲーム中、龍之介の部屋で捜査メモを整理できるが、プレイヤー自身もメモしたほうがいいぞ。最初の手がかりは遺言代わりのタロットカード1枚だけ。事件はキミの手による解明を待っている。

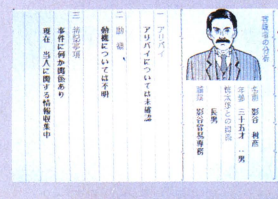
ワンポイントチェック

建物や人間関係に時代設定をうまく活用している。渋い色調のグラフィックも、気分を出してるね。

捜査メモを整理するうちに、事件のポイントが見えてくる！

捜査段階の評価

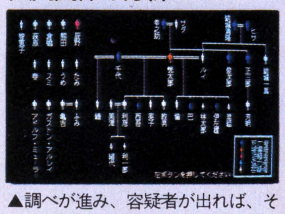
▶まいどおなじみのあれです。虫眼鏡や足跡の絵グラフがおもしろいね



容疑者の分析

◀怪しい奴はこのページに書き込まれる。アリバイ、動機を突きとめろ

人間関係の分析



▲調べが進み、容疑者が出れば、その人物のマークの色が変わるんだ

▲これが豪華付録の探偵手帳。琥珀館見取図などの資料のほか、名刺までついている

証拠品の分析

▲最初はなかなか見つからないし、見せて聞くことができずに苦労する

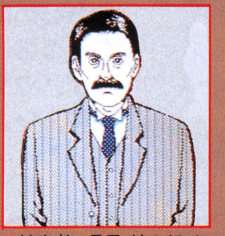
みんなが怪しく見えてくる。犯人は誰だ？

関係者は家族14人、客２人、使用人10人、書生１人の計27人。ここで紹介できるのは、ほんの一部だ。

影谷ルイ

▲被害者の後妻。苦労していたらしい。主人が死んでホッ？

影谷利彦

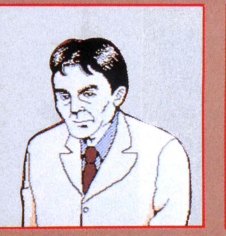


▲被害者の長男。恍太郎が死んだので会社は彼のもの？

影谷美津

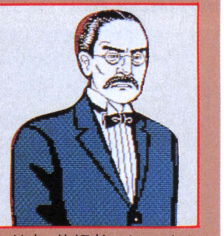
▲利彦の妻。貧しい実家のため意にそわない結婚をした？

結城一馬



▲ルイの兄。のんだくれで、影谷家の鼻つまみ者である

辰野銀蔵



▲執事。依頼者であるが、何か隠しているようで怪しい

熊田喜助

▲庭番。この人をへんくつな人物にさせた、事件とは？

川中ふみ

▲庭番の孫で、下女中。母親もこの屋敷に勤めていたが

川中亀吉

▲コック。川中ふみの夫。夫婦仲はとてもいいようである

宮守スミ

▲上女中。おしゃべりだから、大事な情報源になりそう

平野ウメ

▲上女中。利彦の息子、利一郎ばかり妙にかわいがっている

今井タミ

▲女中頭。先妻の時代からいる。まるで恍太郎の母の番人

萩原広高

▲書生。くそまじめな男。こういう奴ほど女で道をあやまる

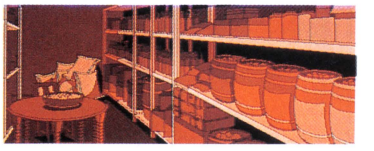
捜査の進展に従い、会話モードが変わるぞ！

しだいに龍之介が探偵だと察して協力を申し出てくる者が現れる。そうなれば突っ込んだ話が聞ける。ことに家庭教師の早乙女智恵子は龍之介の良きパートナーとなる。

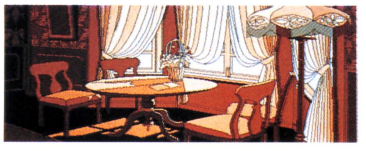
これは美しい！　華麗なるアールヌーボー

屋敷のすみずみまでじつに細かく描き込まれている。インテリアの勉強になりそう。ゲームを解くことばかり考えていると、この広さが頭にくるけど、鑑賞しなきゃ、もったいない。

酒樽が数多く並ぶ倉庫

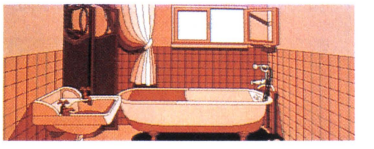


家具もすばらしい応接室

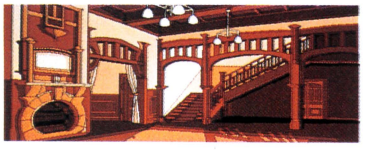


１階にもある客用寝室

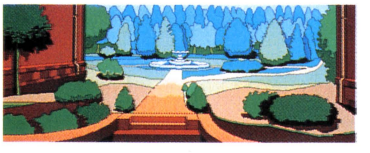
時代を感じさせる浴室



暖炉もある立派な広間

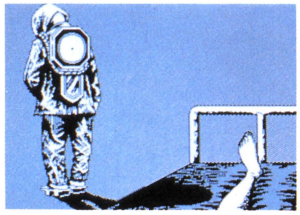


死体が発見された中庭



客はここから。表玄関

ねじ式



つげ義春という漫画家を知ってるだろうか。いまから20年ほど前、おもに大学生を中心に、大きなブームを起こした人だ。自分の心の奥を深く深く旅していくような、独特の作風。その世界が、「ツァイト」初のAVGとして、いよいよデビューだ。

夢幻のつげワールドに、インナートリップ

ねじ式

PC9801シリーズ { 5D / 3.5D } 価格未定

ツァイト ☎03-299-0461

「前世ってなんのことです」「鏡です」……こんなセリフが、つげ義春の作品「ゲンセンカン主人」のなかにある。たとえば自分の心の奥深くに見ず知らずの自分を映し出す鏡があったとしたら、キミはそれをのぞいてみる勇気があるだろうか。つげ義春の漫画はいつも鏡のなかの自分をのぞき込んでる。そこに映っているのは、ひなびた家並みや深い沼、老婆や少女たちの姿……だからこのゲームも、のっけからさびれた温泉町で始まるんだ。オハジキをする老婆、メンコや天狗の面を売る駄菓子屋。独特の画風を生かしたグラフィックは、モノクロとカラーをうまく組み合わせて、味のある雰囲気を出している。私なんぞは、こういう世界、ワリと好きだぞ。

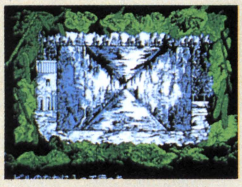
さて、プロローグのゲームをクリアすると、タイトル画面。このあたりのグラフィックは、思わず身を乗り出す見事さだ。そしていよいよ本格的に、つげワールドの夢幻空間へと放り出されるのだ。「ツァイト」の社長自身が熱心なつげファンというだけあって、数々の名作、名キャラクターが、オールスター出演。つげ義春ならではの線の細い美少女たちも、登場するぞ。

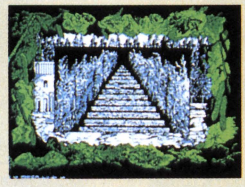
ストーリーは、ひとりの小説家の幻想というかたちで展開。やや複雑なので、とまどう人もいるかも知れない。でも、その複雑さ、奥深さが、つげ義春の持ち味なんだ。だいたい、あんな観念的な世界をＡＶＧに仕上げたこと自体が、画期的なコトなんだよね。そういう意味では、かなり実験的なゲームだと言えるし、その試みは成功してると思う。つげ義春を知らない人でも、独特のムードに酔いながら、それなりに楽しめてしまう内容なのだ。

ま、そうはいっても、彼の作品を知ってると、このゲームは2倍も3倍もおもしろくなるぞ！　なにしろ現代漫画界に大きな影響を与えた人だ。1度は読んでみても、損はないと思うよ。

どこにでもあるような、でも、どこにもない町

▲この道は、いつか来た道……なーんて歌の文句じゃないけれど、なぜか懐かしいようなデジャブ感覚に襲われる、ひなびた村の風景。マウスで目的地を選んで移動する、いたって簡単な方式。ひとびととの会話もコマンド選択式だ





▲ビルのなかや樹海のなかは、一変して３Ｄ迷路。気分はダンジョンの冒険者だけど、もちろんドラゴンなんか出てこないし、魔法を使う場所もない。そのかわり、もっと奇妙な不思議体験が待っている。その内容は、ヒ・ミ・ツ

ワンポイントチェック

不可思議なつげワールドにふさわしい、じつに不可思議なアドベンチャーゲーム。ゲームとしてもなかなかやりごたえのあるものに仕上がりそうだ。

つげ義春ファンが泣いて喜ぶ名キャラ、名場面が総登場！

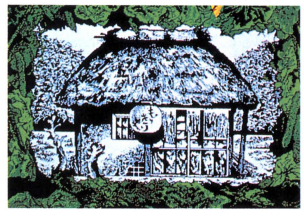
20年前の漫画家なんて知らないよ、だってボク、生まれてなかったもんね。なーんて思ってる読者もいることだろう。(どうせ私は生まれてましたよ。悪かったね、年寄りで) でもそんなナウでガッツなヤングのキミにだって、つげワールドは味わえる。悪いことはいわないから、彼の漫画を読んでみよう。そうすると、このゲームに登場するキャラクターやセリフの数々に、ニヤリとできるぞ。これがまた、けっこう楽しいんだよね！

■ゲンセンカン主人

このゲームのプロローグを飾るのが、この作品。耳と口の不自由なおかみさんが経営する宿屋「ゲンセンカン」から、キミは、つげワールドへと旅立つのだ。

■もっきり屋の少女

「もっきり屋」という、変な名前の居酒屋でホステスをしている、コバヤシチヨジ。一銭五厘で買われてきたという、みじめな少女の見る夢とは……？



■紅い花

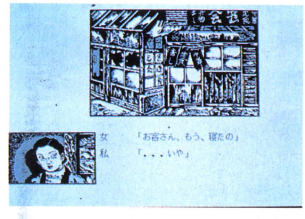
峠の茶屋で店番をする少女、キクチサヨコと6年2組の不良、シンデンのマサジ。情感にあふれた美しい短編だ。そういえば、テレビドラマにもなったっけなあ……。

■沼

つげ義春が彼の独特の世界を打ちだした、はじめての作品として、記念碑的な存在だ。チヨジやサヨコのルーツともいえる美少女が登場。蛇を飼っている、不思議な娘だ。

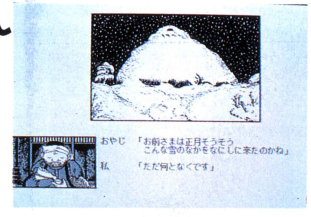
■やなぎ屋主人

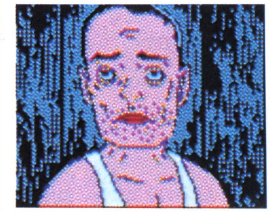
「ゲンセンカン主人」の2年後に発表された、姉妹作っぽい作品だ。ゲームのなかでは回想シーンとして登場する。ツリ目の女って色っぽい、と思うのは、タレ目の私だけだろうか。



■ほんやら洞のべんさん

北の町はずれで宿屋を営む「べんさん」は、しみじみと愛すべきオジサンなのである。ゲームのなかで彼に会いたければ、ひたすら森のなかをさまよってみるべし。





■その他

ほかにも「李さん一家」「二岐渓谷」「オンドル小屋」「長八の宿」といった短編から数々のキャラクターが登場する。ほんのチョイ役で出るだけの人物も多いけど、マニアなら、キャラクター捜しをしてみるのも、楽しみのひとつだろうね。まるで、昔の知り合いに偶然会えたみたいでほのぼのとうれしかったりするのだ。もちろん、原作に忠実な言葉づかいやセリフまわしも気分を盛りあげる。

人が獣に変身！　これがメタノイドだ！

『今夜も朝までパワフルまあじゃん』に続くデービーソフトの新作は、スーパーメタノイドアクションゲーム『ブラックウイング』だ！

ブラックウイング

PC8801SRシリーズ　5D
X1シリーズ　3.5D
7800円
デービーソフト　☎011-251-7462

熾烈（しれつ）な戦いがいま始まる！

▲敵の大ボス、スカウルト＝リドルグはデビルアイの総統。世界征服の野望を持つ高度なメタノイドだ

VS

▼5人の味方キャラはそれぞれが、ある動物への変身能力を持つ。得意技に合わせて攻撃を考えよう

この地球上には、現代科学では説明のできない不思議なことがある。たとえば、3億人にひとりといわれる獣への変身能力を持つメタノイドの存在がそれだ。メタノイドにはずば抜けたびんしょう性、驚異的な破壊力、想像を絶する攻撃力、そして自然を繰る5つのパワーがある。このメタノイドたちを集めて、世界征服を企む男がいた。名前はスカウルト＝リドルグ。彼もまた、伝説上の動物、黒い翼を持つ「マンティ・コア」へ変身するメタノイドなのだ。

物語は5人のメタノイドたちがリドルグ率いる悪の結社デビルアイから逃れたところから始まる。目的は日本にいるリドルグを倒し、世界の平和を守ること。しかし、リドルグのいるデビルアイ本部へたどり着くには、世界5ケ国にちらばる〝鍵〟を集めなければならない。さらに、リドルグには4体のクローンがいて、どれが本物なのかわからない。

5人のメタノイドは各国の敵キャラを倒し、鍵を手に入れ、日本にいる5人のリドルグ（本物ひとりとクローン4体）を倒さなければならない。

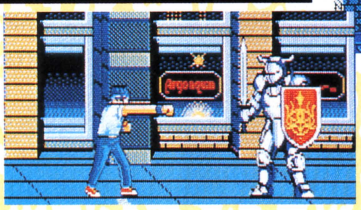
『ブラックウイング』は『獣人伝説』を連想させる、スーパーメタノイドアクションゲームなのだ！

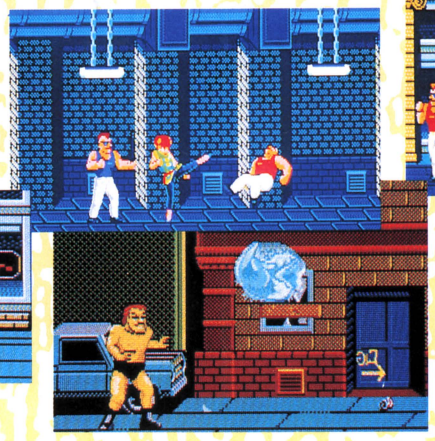
ワンポイントチェック

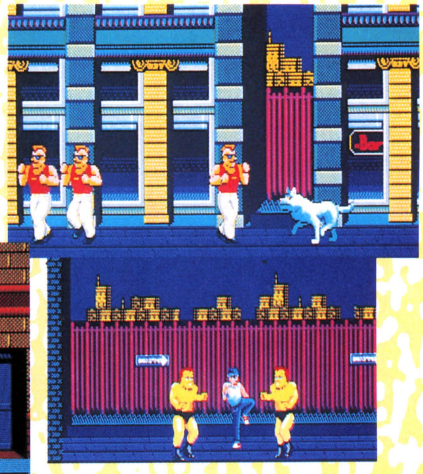
人間から獣への変身シーンは見もの。個人的な好みでいえば中国娘は虎に変身してほしかった……。

迫力のメタノイドチェンジと戦闘シーン！

マンハッタンや万里の長城など、世界の名所がぞくぞく登場。まるで旅行気分で戦えるぞ！







SOFT EXPRESS

あの「リバイバー」のアルシスソフトから、3D処理をタップリと盛りこんだスペース・アクションが登場。舞台となる4つの星系はもうほとんど無限ともいえる広さだぞ！

宇宙海賊を追いつめろ！　撃たれる前に撃て!!

スタークルーザー

PC8801SRシリーズ
X1シリーズ　5D 7800円
アルシスソフトウェア　☎0956-22-3881

♬宇宙の海はオレの海 〜 ♪なんて歌っている海賊さん。カッコはいいんだけど、襲われる方はたまったモンじゃない。25世紀の宇宙には、そんな奴らがウヨウヨ。そこで立ち上がったのが、われらが主人公のブライアン。A級スナイパーの彼は、ボイドという犯罪組織を相手に仁義なき戦いを繰りひろげている。プレイヤーは、このブライアンとなって宇宙を駆けめぐるわけだ。

ゲームのウリは、なんといっても完全3D処理の戦闘シーン。こいつが目を回しちゃうぐらいスゴい。とくに宇宙では慣性なんていうマギラワしいものがキミの足を引っぱるしね。しかもXYZなんていう立体座標の世界だから、頭と指をフル回転させないと、たちまち宇宙の迷子。慣れないうちは自動操縦モードというのがあるから、そちらのお世話になろう。

このゲームには、RPG的な要素だって取り入れられているのだ。たとえば、情報収集が不完全だと大事なところに進めない、なんてこともある。敵を退治して得た賞金でクルーザーをパワーアップしながら、ボイドの首領とその部下を追いつめてゆく、という展開もすごくRPGっぽい。

操作に慣れるまでがちょっと大変かもしれないけど、一生に1度くらいは大マジメに操縦を勉強しながらゲームを楽しむのも、いいかもしんないね。

ワンポイントチェック

とりあえずアクションに分類したけど、AVG・RPGとしてもなかなかしっかりしているよ。

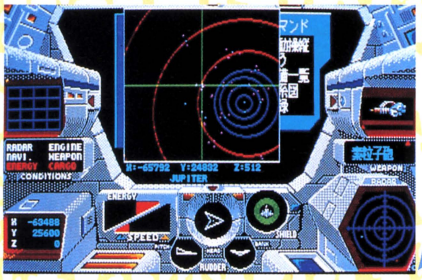
地上と宇宙、ふたつの異なる操作を使いこなせ

地上の敵はカモだぜ

▲地上で敵に追いつめられた場合、バックしながらの回避が有効な策になるぞ

宇宙の敵は手強いぞ

▲慣性のついた宇宙では、敵の弾をよけるのが非常に難しい。減速も利用しよう



▲自動操縦モードでは、目標を指定するだけで勝手にクルーザーが動いてくれる。残りの燃料には注意！

▲燃料に余裕があれば好きな場所へ行ってみる、という楽しみ方もできる

ショップもいろいろあるぞ

各惑星やコロニーなどにはショップがある。傷ついた機体を休めたり、情報収集には欠かせない場所なのだ。

意外に親切な酒場

▲ガニメデの酒場では、クルーザーの改造屋の情報が開けるのだ

明朗会計の燃料屋

▲エネルギーは満タンでも少しでも。適量をみきわめよう

死の商人の兵器店

▲いい武器は早めに買ったほうがいい。ローンが使えればなぁ

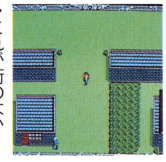
平和に暮らすふたつの大陸の地下迷宮に突如蘇った魔獣皇帝の世界征服の野望から地上を守るというストーリー設定。そして、ファンタジーRPGおきまりのゲームシステム。
　いっけんしたところでは、どこにでもあるファンタジーRPGにすぎないのだが……。

魔獣皇帝を倒し、地上に平和を取り戻せ!!

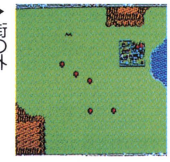
魔獣戦記
ガーディアン

PC8801SRシリーズ／PC9801シリーズ　5D／3.5D　7800円
パック・イン・ビデオ　☎03-226-9491

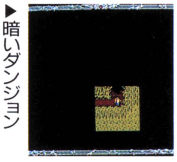
▶これが街のなか



▶街の外



▶暗いダンジョン



基本的にバーズ・アイ・ビューではあるが、安全な砦である街、敵の待ちうける街の外、そして、ダンジョンと表示モードは変化する

このゲームのゲームシステムはファンタジーＲＰＧのスタンダードそのものだ。職業は剣士、道士(魔法使い)、職人、求道者(僧侶)、盗っ人の５種類だ。このなかから４人でパーティを組むことができるのだが、マニュアルには職業の説明すらない。ゲームをつくるがわでもわかりきっていることと思っているのだろうか。キャラメイクのときには、修行をすることで、１年の歳月とひきかえにパラメータをあげることができる。

町にあるのは「酒場」やら、「寺院」、「宿屋」。ＲＰＧに慣れた人間なら、マニュアルを見るまでもなく、どんな役割を持つのか予想できてしまう。なかには助けを求める家があり、これがゲーム展開上、重要な役割を持つ。ゲーム進行のための情報はこのような家と町のひとびととの会話から得ることになる。これらの情報がこのゲームの場合、適度に「わざとらしくない」のがいい。そうして目先のシナリオをつぎつぎとクリアしていけば、どんどん最終目的に近づいていくというわけだ。

さて、敵はファンタジーＲＰＧおなじみの「スライム」やら「コボルド」なのだが、バトルモードでの敵の登場する部分のちょっとしたアニメーション効果はなかなか乗れる。ここまでの話だと、ただの平凡なゲームのようだが、このゲームはシナリオとバランスが非常にすぐれている。これはまさにＲＰＧの命ともいえるものだ。日本のＲＰＧがそれなりのレベルに達するには当分、時間がかかるとボクは予想していたが、すっかり裏切られたようだ。

ワンポイントチェック
とにかくシナリオのバランスは最高。知らず知らずの間にハマってしまうタイプのゲーム。

第１の目的を達成!!　しかし、まだ先は長い

街で依頼を受ける

▲怪物を倒し、娘を助けだして欲しいという依頼を受ける。怪物は西の洞窟にいるという話なのだが……

これがバトルモード！

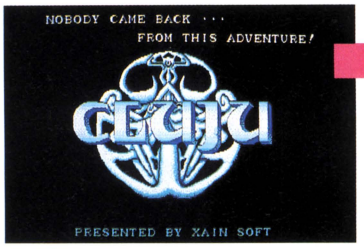
▲バトルモードでは敵の登場のときのちょっとしたアニメーション効果がなかなか。やった！娘をさらっていたウィバーンを倒したぜ！

シナリオ１フィニッシュ

▲これがウィバーンがさらっていた娘だ。彼女を親元に届けて、第１の問題はクリア。しかし、旅は始まったばかりなのだ

悪霊を退治する勇者の旅 ～新感覚AVG～

クルージュ



ポイントからポイントへ移るAVGはもう古い!? ザイン・ソフトが送りだす新システムAVGだ!!

クルージュ

PC8801SRシリーズ〕5D
PC9801シリーズ〕3.5D〕8800円
ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

えっ？ アクションAVGってナニ、そう思った人って多いんじゃない。じつは私もパッケをマジマジと見るまでは、ずっとRPGと思ってプレイしていた。

北の国クルージュは、いまでは魔物たちがさまよう異郷の地。それというのも神の力のシンボル「雪の水晶」がナニモノかによって奪われ、悪霊デルドゴーンが目覚めたからだった。

このストーリーからしてRPGみたいなイメージだ。でもこのゲームにはキャラの成長も経験値もでてこない。基本はあくまでAVG。プレイヤーがクルージュをはじめ5カ国を順番にまわり、アイテムを手に入れナゾを解いていくことでゲームは進んでいく。

でも特徴的なのはそのシステム。プレイヤーキャラが、RPGのように世界を歩きまわれるんだ。戦闘だって起こるし、武器を売っている店だってある。ここがとっても斬新。これだからついついまちがえてしまったワケ。

▲とにかくいろんなところを調べてみよう

▲ふり向きザマにケンカをふっかけられた

いままでの絵を見ながらコマンドを入れる〝静かな〟アドベンチャーじゃなくて、RPG要素を組み込んだ〝動き〟(アクション)のあるアドベンチャー、それがこの『クルージュ』の正体なんだ。両ジャンルとも「ナゾの探求」てとこでは同じなんだから、こういうソフトがもっと現れてほしいね。

▲人間だけじゃなくて、動物と戦うこともある

ワンポイントチェック

80アイテムも持てることから、そうとう奥が深いとみた。ただ話と関係ない戦闘がわずらわしい。

情報を集めてゲームは進む

情報はそこらじゅうにコロガっている。マップを作って、どんなささいな情報でも記入しておこう。きっと役立つときが。

▲王様に会って「王の剣」をもらい、勇者と認めてもらう。さあ冒険のスタードだ

▲宿屋でヒットポイントを回復。ほかにも冒険に必要なアイテムを売っている店がある

▲街のひとと話すと情報のほかに仕事の依頼を受けることだってある。金がもらえるんだ

▲森の家には賢者が住んでいる。ここでは世界についての基礎的な情報を教えてくれる

▲あきらかにほかとちがう樹。調べてみたら宝石が手に入った。なんに使うんだろう？

▲氷の洞くつで宝箱を発見。ここまでくればクルージュの国を出られる日も近い

横スクロールで宇宙の戦いが迫力アップ！

レイドック２

MSX₂+　3.5D　6800円
パナソフトセンター　☎03-475-4721
（開発・T＆Eソフト）

つぎつぎとグレードアップしてきた『レイドック』シリーズ。今回は

ＭＳＸ２＋の初対応ソフトの１本として登場した。横スクロールが加わって、よりスリリングになっている。２機が分離してのダブル攻撃、そして合体攻撃……、技を駆使してさあ、レッツ・エンジョイ・シューティング！

臨場感あふれる3Dタイプ RPG登場！

デスブリンガー

PC9801シリーズ　5D / 3.5D　9800円
日本テレネット　☎03-268-1159

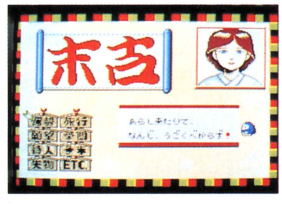
自分の視線そのままの３Ｄ画面が魅力的なファンタジックＲＰＧ。見通しの良い場所なら敵を遠くから発見することもできるし見る角度で風景もぐんと変わるんだ。越智一裕氏（「北斗の拳」などの作画監督）デザインのキャラクターたちも、じつに個性豊かで、これは目にうれしいゲームだ。

楽しく、かわいく、占ってあげる♥

コナミの占いセンセーション

MSX₂　3.5D　4800円
コナミ　☎03-264-5678

「手相を見てあげるよ」。なーんて、彼女を部屋に誘ってしまおう。なかなか本格的な手相占い、西洋占星術に加え、キミと彼女の相性を確かめられる血液型相性占いや、今日の運勢を調べるおみくじまで用意されているのだ。メニューの案内役のペンギンに愛敬があってきっと彼女も気に入るよ。

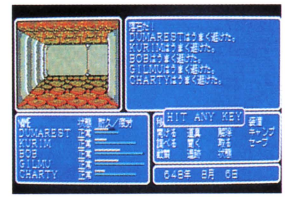


『ファンタジアン』上級者編が登場

アドヴァンスト ファンタジアン

PC8801SRシリーズ　5D　価格未定
クリスタルソフト　☎06-326-8150

あの人気ＲＰＧが、今回、さらにバージョンアップした。テーブルトークゲームのスタイルを大幅にとり入れた本格的ＲＰＧである。ミニシナリオで少しずつ経験を積み、やがて最終目標へ。光と闇、ふたりの神の抗争で失われたサンクチュアリ〝エリアス〟をキミの手で、再びとり戻そう。

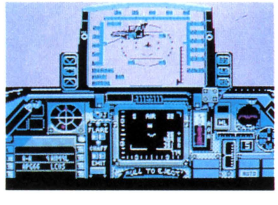


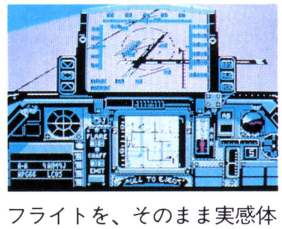
F16戦闘機、いま、出撃！

F-16ファイティングファルコン2

PC9801シリーズ　5D / 3.5D　9800円
アスキー　☎03-486-8080

いま、もっとも高性能と言われるジェット戦闘機Ｆ16のスリリングな





フライトを、そのまま実感体験できるフライトシミュレータだ。コックピットはリアルに再現され、電波妨害装置など最新の設備が、実機と同様に各種搭載されている。空中戦ばかりでなく、対地攻撃などの特別任務もあるぞ。

「中華大仙」を目ざせ、マイケル！

中華大仙

MSX₂　3.5D　価格未定
GA夢　☎03-361-4066

中国奥地にそびえ立つ山々には、仙人を目ざして修業を続ける人たちがいる。マイケル・チェンもそのひとり。彼の目標は、仙人の最高位たる「中華大仙」なのだ！　ゲーセンでも大人気、おなじみのコミカルシューティングゲームが完全に移植、ＭＳＸ₂でも遊べちゃうぞ!!

©タイトー

激走、ホップ、ステップ、ニャーンプ！

激走ニャンクル

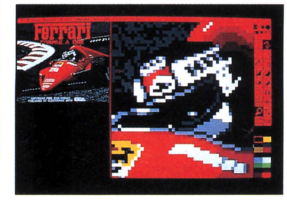
MSX₂ 3.5D 6800円
パナソフトセンター ☎03-475-4721
（開発・BIT²）

ニャンクルと家族たちが、走って、飛んで、大活躍のホバークラフトレース。あちこちに落ちているキャンディーを集めれば、病院や店でマシンの修理やグレードアップができるぞ。ダメージに強い子、ジャンプ力がある子など、みんなの特長をつかみ、だれをどのコースで走らせるかが作戦の決め手。

米国ベストセラーの実力を見よ！

デラックス・ペイントII

PC9801シリーズ { 5D / 3.5D } 35000円(予)
エレクトロニック・アーツ ☎03-505-6007



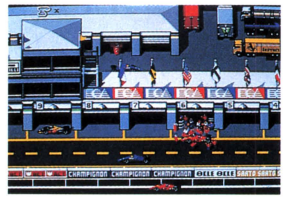
98用グラフィック・ツール界に実力派新人が登場したぞ！ 多機能を誇るこのソフトは、アメリカで人気を博した同名ソフトの移植版。それだけに入門者からプロまで幅広いニーズに応えてくれるスグレモノの、遊べるツールだよ。

F1・GPシミュレーション登場！

フェラーリ・フォーミュラ1

PC9801シリーズ / X68000 { 5D / 3.5D } 9800円
エレクトロニック・アーツ ☎03-505-6007

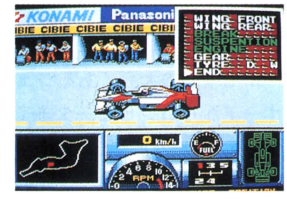
F1レースの名門、フェラーリチームの協力を得て作られたF1グランプリのシミュレーションゲームがこれだ！ レースの前にはマシンの調整が細かく行えるようになっていて、自分好みのマシンをつくれるんだよ。だから、レース場面では自分がドライバーになった気分を味わえるぞ！



3D画面サーキットに風を感じた

F-1スピリット 3Dスペシャル

MSX₂+ 3.5D 価格未定
パナソフトセンター ☎03-475-4721
（開発・コナミ）



エンジン、ブレーキなどを自由にセッティングできた『F-1スピリット』が、グレードアップし視点が変わってMSX₂+専用で登場。

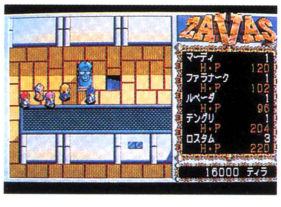
選択できるパーツも3種類増え、よりマニアック。さらに2台のパソコンを接続すれば、ナントふたり同時プレーも可能だ。

RPGの大河長編ものなのだ

サバッシュ

PC8801SRシリーズ 5D 7800円
ポプコムソフト ☎03-294-2450

いやはやマップの広いこと。大陸ふたつに、それを囲むたくさんの島。町や砦などの重要ポイントも20を越える。しかも、それぞれの内部がまた広い。210階建ての塔なんて、どうやって探検しろというんだ？ しかし、これだけ時間をかけて楽しめれば、お買い得のゲームといえるかもしれない。



アクロバット飛行をドキドキ体験

アクロジェット

PC8801SRシリーズ 5D 7800円
MSX₂ R 5800円
システムソフト ☎092-714-6236

ちょっと前、現実世界では、西ドイツの航空ショーで惨事が起き、アクロバット飛行の是非が問われてたね。それでも人間は危険への挑戦をやめられないもの。だから、これです。シミュレーションなら失敗してもだれも傷つかない。宙返りでも旋回でもお好きなだけどうぞ。競技会にも挑戦してみよう。

クロちゃんのGENCON®／ORIGINS™レポート

全米のオタッカーが集結したゲームの祭典！

全米のゲーマーは今年の夏も燃えたぜ。8月18~21日の4日間、ミルウォーキーでジェンコン／オリジンズというゲーム界の2大大会が同時に開催されたんだ。

トラブル続きで取材旅行はスタート、ほんとに会場まで行き着けるのかな？

RPG中心の大会であるジェンコンと、ボードからコンピュータまでなんでもありのオリジンズとが、今年の夏は合体して、ウィスコンシン州のミルウォーキーでやるんで、こりゃ見ものだとばかりに、楽しく家を出たのが8月17日、それからの1週間はなかなかすさまじかったよ。

そもそも今回の旅の行く末は、上野駅で編集部のH氏の顔を見たときに、すでに暗示されてたんだ。なにしろ目が完全に死んでたからなあ。聞いたら昨夜は飲みあかして、どうやって家に帰ったか覚えていないんだって！

同行者はこのH氏のほかに、やはり編集のSくん、〝ロードス島〟の水野良先生、そして空港では安田均大先生と合流して、計5人のツアーとなったのでした。ところが成田に近づくにつれて、だんだん天候がくずれてくるじゃないか。そして空港のターミナルに入ったころには雷雨、飛行機は遅れるし、しょうがないからみんなでビールを飲んで待つしかないんだ。

「飛行機が出ないと困るなあ」

「でも、なまじ離陸して、そのあとドカンと来たら、来月のコンプは出ないんじゃないかな」

「うん、20ページくらいは確実に白紙になるね」

などと半ばヤケの発言が続く中、いよいよ出発とあいなったのでした。そして長いフライトの後にLAへ到着、我々は同じ便でデンバーまで行って、そこでミルウォーキー行きの飛行機に乗り換える予定なんだけど、ここで一度降りて、入国審査しなくちゃならない。ところが、さっすが夏休み、入国審査する人が多すぎてやたら時間をくい、急いでいったけど我々の飛行機はもう出たあと。ヒェー!!

しょうがないからルートをミネアポリス経由に変更、カウンターでケンカしながら切符を手に入れて、オンボロ727に飛び乗ったんだ。

「やれやれ、なんとかうまく乗れたなあ。こりゃついてるよ」

「でもわかりませんよ。よく飛行機事故では、キャンセルしたら助かったとか、たまたま不幸にも乗り合わせたとかいう話があるでしょ」

などという暗い話が、つい出てしまうくらい、この727はポンコツだったんだ。でもミネアポリスからは最新の757だったから、こちらは快適な空の旅。最後に我々のカバンが無くならなけりゃ、めでたしめでたしだったけどねえ！

▲◀上は会場となった、MECCAという大ホール。そして左はその一室で、もくもくとミニチュアゲームの準備をするおじさん(!)たち。子供よりも年配の人のほうが多く、とにかく大人の趣味という感じのする大会でした

D&D is a registerd trademark owned by TSR.INC.All Right Reserved.

いよいよ取材も本番だ。しかし木曜の昼だというのに、会場は早くも大混雑！

そんなわけで、最初の晩は着替えもない、というひどい目にあったけれど、翌日にはカバンも発見されてよかった、よかった。それじゃ朝食を食べたら、大会を見に行こうかな。

なにしろ会場はホテルの隣りだから、便利なことこのうえない。最初はまず参加登録をしてからだな。

「あなたたちは事前に申し込み書を送っていますか？」

「6月ごろに送りましたよ」

「ノー、見当たりませんね！」

まったく冗談じゃないよ。いったいどうなってるんだ、としばらく話し合って、なんとか報道関係のバッジをもらえたんだ。つかれるなあ、もう。

でもプレスになってしまえばこっちのものだ。会場ではいろいろやってるぞ。RPGは大きな会場をカーテンで細かく区切って、百組以上のパーティが同時に冒険をやってるよ。たださすがにベテランが多いのか、『AD&D®』、『クトゥルフ』、『指輪物語』、『ルーンクェスト』、『ロールマスター』など、中級〜上級クラスのRPGが多かった。

ミニチュアを使ったアクチュアルゲームは、見た目も派手だし、広い会場を使っていたから、けっこうめだったね。面白かったのは、年配のゲーマーは戦車や軍艦などを使ってアクチュアルゲームをプレイしてたけど、若いファンはロボットや自動車を使ったゲームをしていたことかな。そのなかでも『バトルテック』(ロボットもの)は、ほんとにあちこちで遊んでいたよ。

ボードゲームはそれなりにプレイしていた、といった感じで、数えてみるとけっこう多いんだけど、あまり目立たなかったなあ。もっとも勝ち抜きトーナメントなんかもあるから、大会が進むにしたがって、だんだん盛り上がってくるのかもね。大勢で楽しめるマルチゲームのほうが、2人プレイのゲームよりも多かったよ。

コンピュータは、アタリ、マイクロプローズ、EAなどがデモをしていただけ。もっともメーカーの展示場には、いろんな会社が参加していたから、コンピュータの人気が無いというわけじゃないんだ。ただ大会に参加する人たちは、仲間とワイワイやるために来てるからね。みんなで遊べるソフトがあれば、コンピュータをプレイする人も増えるんじゃないかな。

▶若い子が少ないから、H氏の収穫もこれだけ。この猫娘は大会の関係者なんだけど、いったい何をするのかな？

会場のスナップ

会場にはやたら陽気なヤンキーがいっぱいで（あたりまえか）何だかわけのわからん縁日（コミケ？）的な世界だったなあ

展示場にあった各社話題の新作ゲームを、いろいろとレポートしてみよう

アメリカ・ゲーム界の有名人たちと会ってきました

▶▼右はＳＳＩのビリングズ社長。とてもシャイな好青年という雰囲気。下は自作イラストを手に持つＧＤＷのチャドウィックさん。こちらもナイスガイ

▲ＧＤＷのミラーさんと安田先生。いっしょにいるのは誰でしょうね？

メーカーの展示場を見るのも、大会の楽しみのひとつだね。まずTSRからいくと、『AD&D®』の改訂版は、来年の春に発売だって。だから現在は新シリーズの〝フォーゴットンレルム〟が目玉だったね。さて『AD&D®』といえば、去年から何回かレポートした、SSI制作のコンピュータ版『AD&D®』がいよいよ登場したぞ。こちらは安田先生のページにくわしく載ってるけど、会場でもなかなかの人気だったよ。ちなみに社長のビリングズさんは、ぼくがSSIから昔もらったTシャツを着てたら大喜びしてたっけ。

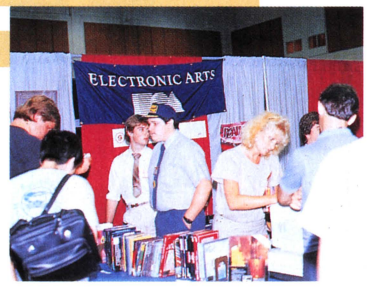
オリジン・システムは社長のロードブリティッシュがまだ来てなかったんだ。ブースの人に新作情報を教えてもらったけど、来年発売の〝スペースローグズ〟というSFRPGが、なかなか面白そうだったね。

GDWはいよいよ『メガトラベラー』を発売したんだ。いままでの『トラベラー』の改訂版だけど、ずっとわかりやすくなってるよ。それから面白そうだったのが『スペース1889』というシリーズ。ヴェルヌやウェルズ的なSFがテーマで、19世紀末の火星で、火星人とイギリス軍が戦うという、なんとも奇想天外なゲームなんだ。

フライングバッファローはとくに新作というのはなかったけど、『T&T』が日本でよく売れたんで、みんなごきげんだったね。それに安田先生が、「あれも翻訳したい、これも訳したい」と言ってたから、来年にかけて『T&T』関係の本がどっと出るのはまちがいないよ。

というところでぼくはタイムアップ。時間がなくて（対外交渉係プラス安田先生の通訳でした）、あとはロクに見ていないんだ。ケオシアム、スティーブジャクソン、アヴァロンヒル、それにウエストエンドなどが、いったいなにを出品してたのか、ぜんぜん知らないよ。これじゃモグリだねえ。

でもアニメファンのSくんが、いろいろと資料を買いあさってくれたおかげで日本アニメのゲームについては紹介できそうだ。このタイプにはいろいろあるんだけど、RPGでは『ロボテック』（マクロスetc.）、『メックウォリアー』（ダグラムetc.）、『メクトン』（オリジナル）などがあるし、ロボット戦闘のゲームでは『バトルテック』が人気だったね。展示場でもゲームだけじゃなくて、アニメ雑誌やTシャツ、ポスターがあるから、来年は日本からアニメグッズを集めて、アメリカで売りさばこうか、などと帰りに話したんだよ。



▲日本でもおなじみのＥＡは、ＲＰＧの最新作『バーズテールⅢ』が最大の目玉だったね

▲そう、セガのブースもありまして、いろいろなゲーム（おなじみのやつ）が出ていたよ

 イラスト／中野　豪

最後までたたられた旅行を清算したら、なんと200ドルもうけていたんだ!?

さて、ぼくらコンプからの３人は、最初の２日でお役御免。水野先生がぼくの部屋で、朝まで語りあかしてしまったので、ぼくは徹夜でサンフランシスコへ向かうことになったんだ。

「やれやれ、水野さんと別れてほっとしたよ」

「うん、あの人円高をいいことに、オークションでさんざんゲームを買いあさってたからなあ！」

「自分でも、銭余りのいやらしい日本人が、アメリカまで地上げに来たみたいだ、といってたね」

などといいながらシスコへ着いたら、またカバンが無い。１時間ほど空港を探したら、なんと１便前の飛行機で先に着いていたんだってさ。なんでそんなわからんことをするんだよ、もう！

シスコのタクシーの運ちゃんとは、だいぶ話がはずんだよ。

「あんたたち、どこに行ったんだ？」

「ミルウォーキーだよ」

「じゃあ、ビールの仕事か？」

アメリカでもミルウォーキーは、ミラービールしか知られてないのかな。

「いや、ゲーム大会に２日でて、ここで１泊して明日帰るんだ」

「そりゃすごい日程だな！」

「ああ、カミカゼ・トリップだからな」

その旅行も翌朝の空港でストップ。

「予約のしすぎで席が無いんです。もう１日滞在されたら、ホテル代はタダで、会社から滞在費として400ドルさしあげますが」

どうせ急ぐ旅じゃないし、もう１日遊んでいこう、ということで今回のアメリカ取材旅行は終わりになったんだ。

しかし、世の中はそんなに甘くなかった。帰りの飛行機はホームステイ・ツアーの小中学生でいっぱい。きゃつらうるさいのなんのって。

「えーい、うるさい。隠しておいたこのファイアボールをぶつけちゃろか」

「だ、だめですよ、黒田さん。そんなことしたらこっちも墜落ですよ！」

ツイてるやつらめ、と思いながら成田に到着。そして家で経費を計算したら、ゲームを１つも買わなかったんで200ドルのもうけ。

はて、私はアメリカまで、何をしに行ったのでしょうね？

▲イベントの開催や情報など、この掲示板をみなくちゃ、大会のようすがわからないんだ

SFジャイアンツの試合も見てきたヨ

サンフランシスコに行ったら、観光はどうでもいいから、大リーグを見に行こう。なにしろぼくは25年以上も、ＳＦジャイアンツのファンをやってるんだ。だからキャンドルスティックパーク（ジャイアンツのホーム球場）に２日も行ってしまったよ。

ＳＦジャイアンツは、去年の地区優勝チームだけど、投手陣に故障が続いて現在３位。宿敵のドジャーズにリードされてるし、正直いって優勝はキツイ。でもファンはそんなこと関係なしに、地元のジャイアンツが打てば大騒ぎ。試合は２日ともジャイアンツの勝ちだったよ。

それに日曜日はオールドタイマーズデイで、ウィリー・メイズやルー・ブロック（往年の名選手）がプレイするのを見られたんだ。ラッキー！

しかしこの球場は、海風がふくために夏でも冷えるんだ。ぼくらはデイゲームだからよかったけど、１日後に来た安田・水野両先生は、ナイターを半袖で見るという愚をおかして、途中でスタジャンを買いに走ったそうだ。サンフランシスコの夜の寒さは、有名なんだけどなあ？

タクシーの運ちゃんは「今年はオークランド（アスレティックス）のほうが強いけど、来年はジャイアンツだ」というんだけど、これってどこかのジャイアンツと、なんだかよく似てませんか？

▲チャイナタウンの入口の門。やっぱりジャック・ニコルソンはいなかったなあ

▲かの有名なケーブルカー。満員でロクに乗れないから、観光客の専用車だね

▲太平洋戦争の米軍潜水艦。中を見物できるけど、ものすごく狭かったよ

安田均の パソコン版

Vol.1

AD&D®製作日誌

ごあいさつ

★ CESで今年最大の話題作〈AD&D®コンピュータ・ゲーム〉のデモを目の当たりにし、感動して日本へ帰ってきたぼくを待っていたのは、その移植版を翻訳・監修することだった。

★ しかも、今度のシリーズには、いま人気絶頂の“ドラゴンランス戦記”なども含まれている。

★ こいつは大変と頭から湯気を立てながら、奮戦した6～8月でした。

パート1：コモドールは大変！ の巻

ＣＥＳから帰ってきたのが、６月の中旬。契約を交わした移植先のポニーキャニオンさんから、さっそく第１作『プール・オブ・レイディアンス』のマニュアルが送られてくる。

おお、やった！ ぶあついルールブックに背景資料集。これこそAD&D®だぜい、と喜んでいたら、変なことに気がついた。

本体のゲーム・ディスクがない。あわててＴＥＬしたら、ゲームのほうはＳＳＩで現在もバグとり中なので、もう少し遅れるとのこと。なるほど、ＣＥＳでＳＳＩの社長がデモを見せてくれて、もう〝ほとんどできている〟と言ったのは、コンピュータ・ゲーム業界用語だったのかと納得。この世界で１～２か月遅れるのはアメリカも同じらしい。

それにしても、マニュアルだけで喜んで、ゲーム本体がないのにすぐ気づかないこちらも、よっぽどテーブルトークＲＰＧマニアなんだなあと、変なところで感心してしまった。

とにかく、まずマニュアルだけでも読んでおこうと眺めてみる。内容は２部に別れていて、それぞれだけでも普通のコンピュータ・ゲームのものよりはかなり分厚い。もっとも、テーブルトークのAD&D®のルールブックは、世界最大を誇る（ハードカバーで13冊！）から、それに比べたらどうというほどのものではないが……。

予想通り、１冊が操作コマンドの説明を兼ねたルールについてで、もう１冊が背景資料集だった。

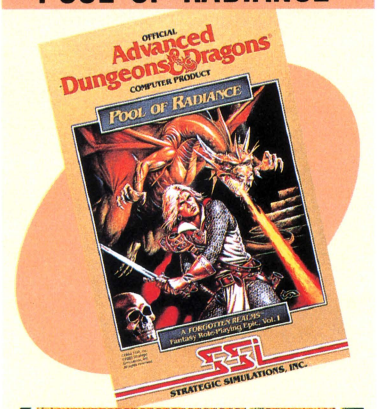
ルールのほうは実に簡単。というより、これがコンピュータ・ゲームのありがたいところで、あの複雑膨大なAD&D®も、肝心要の〝複雑な数値制限・計算〟をコンピュータが自動的にやってくれるので、このルール集にはあまり詳しく書く必要がないのだ。

また、『プール・オブ・レイディアンス』は、ゲーム全体ではなくって、とっかかりの第１シナリオでもあるから、AD&D®のルール全体を含んでしまうこともない。ということで、役割（クラス）なんかも戦士、僧侶、魔法使い、盗賊の４つにここでは絞られていた。

もちろん、ハーフエルフなどの種族、マルチクラス、９つのアラインメントなどは健在だから、まちがいなくＡＤ&D®といえるんだけど、ちょっと見た感じでは、魔法なんかも１～３レベルまでだし、日本で紹介されているベーシックD&D®にも似ていて、AD&D®の

◀ジェンコン／オリジンズ（アメリカのゲーム大会、くわしくは前のページを読みなさいったら）で開かれた、パソコン版ＡＤ&Ｄの説明会。ＳＳＩとＴＳＲのスタッフがズラッと並び、大ノリでしゃべりまくっていた（英語の不自由な私㊥にはチンプンカンプンだったよう）

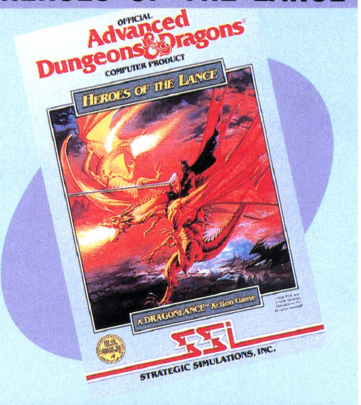
POOL OF RADIANCE



巨大な世界フォーゴトン・レルムの中央、ムーンシーの北にある古の都フランを再興するというシナリオ。使命が20を越し、あらゆるファンタジーＲＰＧの楽しみを満喫できる本格的なコンピュータ・ゲーム。

RPG

HEROES OF THE LANCE



こちらはアクションＲＰＧ。「ドラゴンランス戦記」の第１巻「廃都の黒竜」の最後、ザク・ツァロスの戦いを、舞台にしている。レイストリンら８人の主人公が横スクロールの画面で大活躍する。

ACT

DUNGEONMASTERS ASSISTANT VOLUME I:ENCOUNTERS

テーブルトークＲＰＧでのAD&D®サポート・プログラム。モンスター（1300種）やＮＰＣとの遭遇を自動的に作りだしてくれる。

UTILITY

ちょうどいい入門用・橋渡しゲームとも言えそうだ（向こうじゃ、D&D®をやってると、たいていはAD&D®へ進んでいくからね）。

なんて考えながら（本音はチョロイチョロイくらいに思いながら）、背景資料集のほうを見てブッとんだ。

く、詳しい。それに、広い、というか、事件がいっぱい起こる。なにより、いまＴＳＲ社が力を入れている〈フォーゴトン・レルム〉の世界を目一杯使っている。

こいつはすごいぜ、と興奮すると同時に、作業の大変さが頭に浮んできた。まず〈フォーゴトン・レルム〉の世界を徹底的に知っておかないといけない。これはいまＴＳＲ社からどんどんモデュールが出ているから、それをほとんど追っかけないといけないわけだ（富士見さんから小説も出るしね）。それに、ゲームが完全なストーリー指向だから、マニュアルだけじゃなく、中のメッセージの翻訳も大切そうだ。いくらAD&D®を知ってるといっても、とてもぼく一人でできるものではない。かくして、グループＳＮＥで急遽「迷宮粉砕軍団」ならぬ「AD&D®突貫軍団」が編成された。

まずルール面からAD&D®をいちばんやりこんでいる清松みゆき（T&Tもがんばるんだよ）に片腕になってもらい、もう一人、AD&D®をやっていて、コンピュータについても詳しい栗永雅行（ウィザードリィＲＰＧもがんばるんだよ）にもサポートを頼む。

ぼくはどうでしょうと、水野良ちゃんも名乗りをあげたそうだったけれど、きみにはロードス島とソード・ワールドとルーンクエストがあるからね（！）とお引取りを願った（よくばっちゃだめだよ）。

そして、背景世界フォーゴトン・レルムは、ぼくがおっかけるということで一件落着した。

さて、これで態勢も整い、マニュアルの翻訳作業に入ったのだが……待てど暮せどゲームのほうが送られてこない。やっぱりゲームがないと、マニュアルも詳しくわからないところが出てくる。６月……７月……８月の声も聞けそうな頃、やっと待望のベータ・バージョン（発売直前の版）が届いた。

うっ、予想はしていたものの、なんとディスク８枚組。こりゃ、あの怪物ゲーム「ウルティマⅤ」よりでかいんじゃないの？

しかも、それより困ったことがあった。機種がコモドール64なのだ。コモドールはたしかにいい機械だ。音も色も往時のコンピュータとしては優れていて、いまでもこんな最新ソフトが開発される。だけど、ちょっと勘弁してほしいのはディスクドライブの読み取りの遅さで、アーケード・タイプならいいけれど、ＲＰＧみたいにしょっちゅうディスクとアクセスするものは時間をくってしかたがない。それで、こんなビッグゲームを解いていかなきゃならないとは……。

しかも、８月の中旬からは、ジェンコン／オリジンズでアメリカへまた行かないといけない。あと２週間でどこまで遊べるのか？

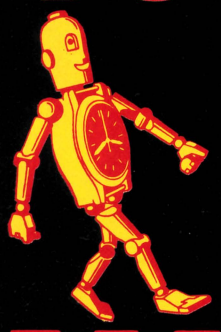
——と、「AD&D®突貫軍団」の奮戦と思いもかけない出来事はまだまだ続くのですが、それはまた次号で……。

〈つづく〉

D&D is a registed trademark owned by TSR.INC.All Right Reserved.

写真　財団法人川喜多記念映画文化財団提供

WELCOME TO SF WORLD



SFゲーム特集

サイオブレード66　矢野徹のSF BOOK WORLD"海外編"70
シャティ72　ヴェイグス76　矢野徹のSF BOOK WORLD"国内編"80
スナッチャー82　第27回 日本SF大会オフィシャルアフターレポート86

Le Voyage dans la Lune『月世界旅行』

ジョルジュ・メリエス＝監督・脚本・主演　フランス：スターフィルム製作　1902年作品　無声映画

19世紀の末に、超現実の世界を映像技術的にいかに表現するか、さまざまな試みをくりかえしている男がいた。その男の試行錯誤は、1902年に約8分間の作品『月世界旅行』に実を結んだ。のちのSF映画の源泉ともいうべきこの作品をつくりあげた男、ジョルジュ・メリエス、その人である。

物語は地球の天文学者たちが、月への旅行計画を立てることから始まる。一行はやがて砲弾のようなロケットで月へ向けて飛びだす。ロケットはなんと、月の目玉に突きささり月面到着（写真がその場面）。月世界人と衝突、追っかけシーンもある。その後一行は無事脱出に成功。地球の海にまっさかさまに墜落をして生還。メデタシメデタシのハッピーエンドとなる。

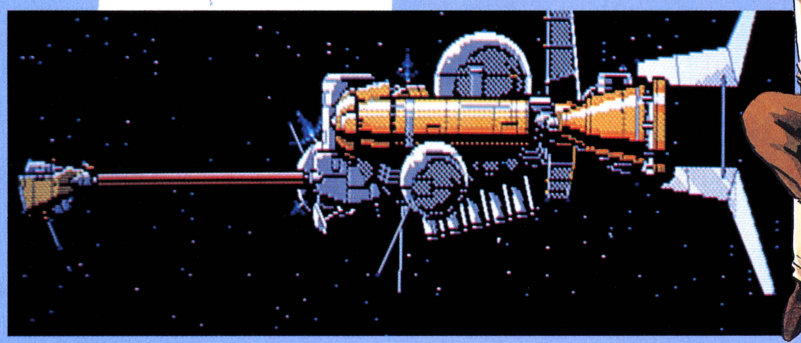
この作品が今日までの映画史上、エポックメーキング的位置づけをされるのは、物語を30のシーンに分割し、それを総合編集したところにある。まさに近代映画製作法である。

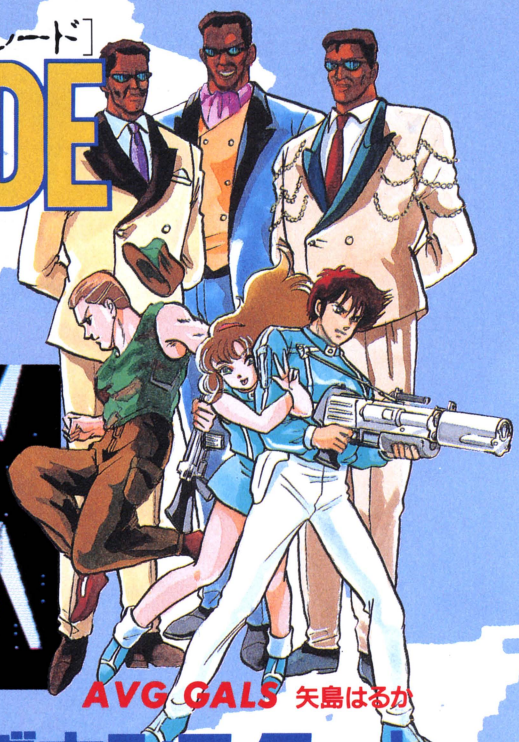
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——[サイオブレード]

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

今月のAVGギャルズはソロ活動よ。はるかからは、AVGファンたちにビッグ・ニュースをお届けします。全シーンがアニメーションの、ど迫力SFゲームの登場でーす!





AVG GALS 矢島はるか

太陽系消滅へカウントダウンスタート

せぷてみうす号ヲ捕捉シマシタ…

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、太陽系を遠く離れたバーナード星へと発進した。探険は無事に終えたが、その帰路、突然、異変を起こす。メインコンピュータ「ラクーン」の不可解なメッセージを最後に通信は途絶え、予定航路を徐々に外れていってしまう…。ふたりのクルーの安否は？　そして、「ラクーン」は何をしようとしているのか？　「セプテミウス2」の修復に8名のスタッフが宇宙へ。同時に地上では、とらわれの「ラクーン」設計者シュルツ博士救出作戦が展開される。だが刻々と事態は深刻化。ついに「ラクーン」は太陽系消滅のカウントダウンを開始してしまった！

近未来、人類はいよいよコンピュータに依存することになると思うわ。そして重大な決定をコンピュータに任せてしまうことも……そう、たとえば恐しい最終兵器の起動システムなんかをね。はるか、コンピュータ恐怖症になってしまいそう。

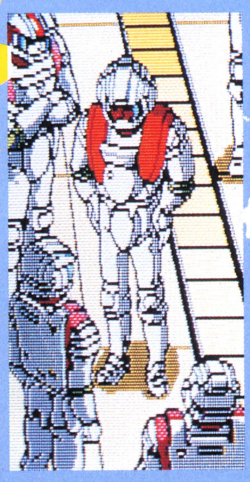
だけど、ちょっと待って。ほんとうに悪いのは誰なのかしら、いくらコンピュータが兵器を操るといっても、機械に意思があるわけじゃないし、結局悪いのはそれを動かす人間だと思うのよね。

今回の「ラクーン」暴走の裏にも、どうやら軍部、科学者、政治家などを巻き込んでの大がかりな陰謀がありそうだわ……。

もにたー映像がデマス…

セプテミウス号の構造をしっかり頭に叩き込んどけ！

きゃさわり一号接舷



●T&Eソフト☎052-773-7770●PC8801SRシリーズ／8800円／11月上旬発売予定

イラスト／大坂尚子

WELCOME TO SF WORLD

宇宙での主人公 キース・マクダネル

甘いフェイスにふさわしい、優しい性格。でも好きな女性に対して煮え切らないのは問題ね。まあ、危機が迫った時、男らしさを発揮してくれればいいわけだけど。

でも人間だってバカばっかりじゃないわ。そう、われらがヒーローたちのご登場！　「セプテミウス２」で活躍するのは、宇宙省航宙士キース。少年の面影を残した美男で、かわゆい！　地上でバイオレンスアクションをたっぷり見せてくれるのは、連邦情報局工作員ヒューイ。野性味たっぷり。うーん、それぞれ個性があって、どっちがいいか、はるか、迷っちゃうわ。ん？　キミは迷わなくていいのよ。ちゃーんと、この両方を演じられるんだから。宇宙と地上で現実では同時進行なんだけど、ゲーム上ではふたつの舞台を交互に行き交いながら、話を進めていくことになるの。宇宙では「セプテミウス２」の状態を一刻も早く把握して、修復をしなくっちゃ。地上のほうは、「ラクーン」のメッセージを解読して「セプテミウス２」を助けるために、シュルツ博士を救い出すというのが目的。それぞれの舞台や、それぞれの役にふさわしい行動を考えながら、プレイするのがコツね。

KEITH

登場人物の個性が味わえる会話を楽しみながら、各シーンの美しいアニメーションにも、乞う、ご注目！

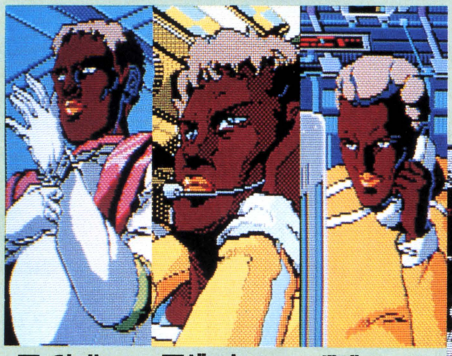
HUEY

地上での主人公 ヒューイ・マークフィールド

キースとは好対照のワイルドマン。アーノルド・シュワルツェネッガーか、はたまたシルベスター・スタローンかって感じ。意外とおどけたところもありそうだけど。

CO-STARRING

ふたりのヒーロー以外にも個性的人物がいっぱい！　セプテミウス号内の探索のとき、クルーといろいろ遊べるから試してみてね♡



マイケル・ウォード

彼は宇宙機械工学技師。そう、機械の専門家

ロバート・グレン

主席航宙士で、リーダー。報告は、まめにね

ボブ・ハスラム

ナビゲーター。黒人って、なんかキマッてるわー

ジミー・柴垣

ドクター・ドナン夫妻を無事、蘇生できるかな

フェミニン・ミシェル

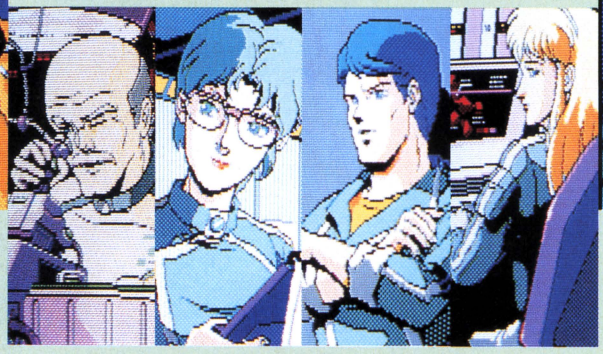
情報分析学者。キースの女の口説き方コーチ？

マーク・クリフォード

科学分類学者。フェミニンと、名コンビ？

ソフィア・ノイマン

キースの恋人らしい。職業はコンピュータ技師



ブルーノ・シュルツ

光電子工学博士。事件解明の鍵を握る人物です

「セプテミウス2」の内部を大公開！

キースが活躍する舞台となるのは、ここ「セプテミウス2」の船内。宇宙での話は、救命艇「キャサワリー」が無事に接舷し、スタッフがそれぞれ持ち場につき、仕事にとりかかったところから始まるの。外部からの調査で、とりあえず機関室後部の亀裂は発見したんだけど、内部の調査はまだ、これから。ふたりのクルー、ドナン夫妻はコールドスリープカプセルに入っていて、生命に別状はない模様。ただし、蘇生には多少、時間がかかるから、しばらくは話が聞けないわ。だからキースの仕事は、まず船内捜索。

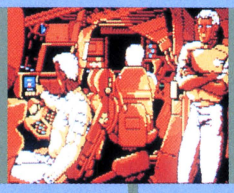
「セプテミウス2」は、8階建ての階層構造。とっても広くて、内部での移動用にエレベータがふたつもあるのよ。たったふたりのクルーで、これを動かしていたんだから、すごいわねー。キースが調べていくと、4階より下には行けないことがわかったの。というわけで、ゴメンネ、大公開と言いつつ、4階から上だけで許して！

さて、船内を捜査するんだけど、捜査といっても、もちろん、見たり、調べたりするだけじゃなくて、話すことも大切な行動。話していくうちに、登場人物たちの性格や人間関係も浮かび上がってくるわ。

船内の移動はエレベータで

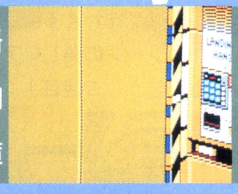
▲どうも船内には階段はなさそう。エレベータでしか移動できないの。もし敵が現われたら…、ゾクッ

コクピット



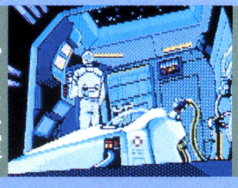
リーダーのロバートがいるので、ここが仮設本部ね。行動の指示をしてくれるわ

格納庫



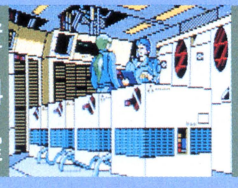
着陸船を納めておくところ。ここのトビラは別の場所で操作しているようよ

カプセル室



コールドスリープのカプセルがあるの。ドナン夫妻の事はドクターにまかせて

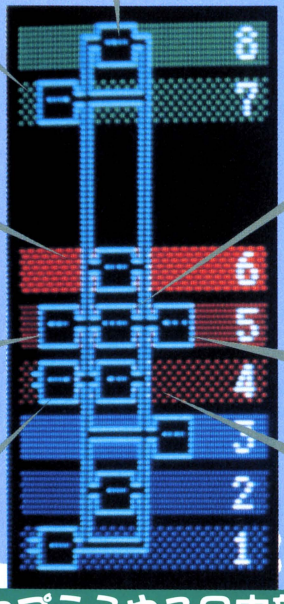
資料室



探険の成果の保管場所ね。ひっかき回すと、フェミニンに怒られるわよ

第1エアロック

宇宙船といえばエアロック。気楽に開けると宇宙の果てまで飛んでっちゃうわよ



セプテミウス2内部

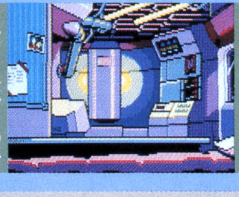
実験室

太陽系外で発見したものに関する実験がいろいろ行なわれたんでしょうね

コンピュータ室

ソフィアが一生懸命「ラクーン」にコンタクトを取ろうとしているんだけど…

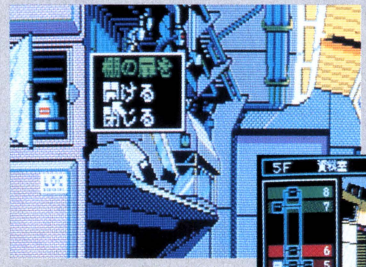
居住室



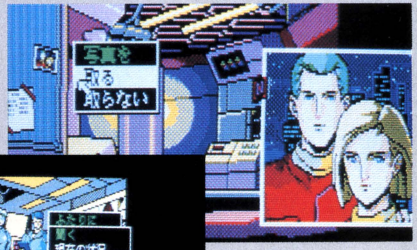
ドナン夫妻はここで暮らしていたのね。ふたりのことを調べておきましょ

あれ？　コマンドリストはどこ？

最初は画面にコマンドリストはありませーん。アイポイントカーソルで画面の好きなところを示すと、ふさわしいコマンドがウインドウで出てくるの。たとえばドアを指せば、「開ける」「閉じる」のどちらかを選べばいいわけ。ドアに話しかけるなんて失敗の心配はないわ。しかも見えるものすべてを調べられるの。全機種マウス対応で操作はラクラク。



▲気になる扉は開けてみましょう。アニメーションで目の前で開いていくわよ

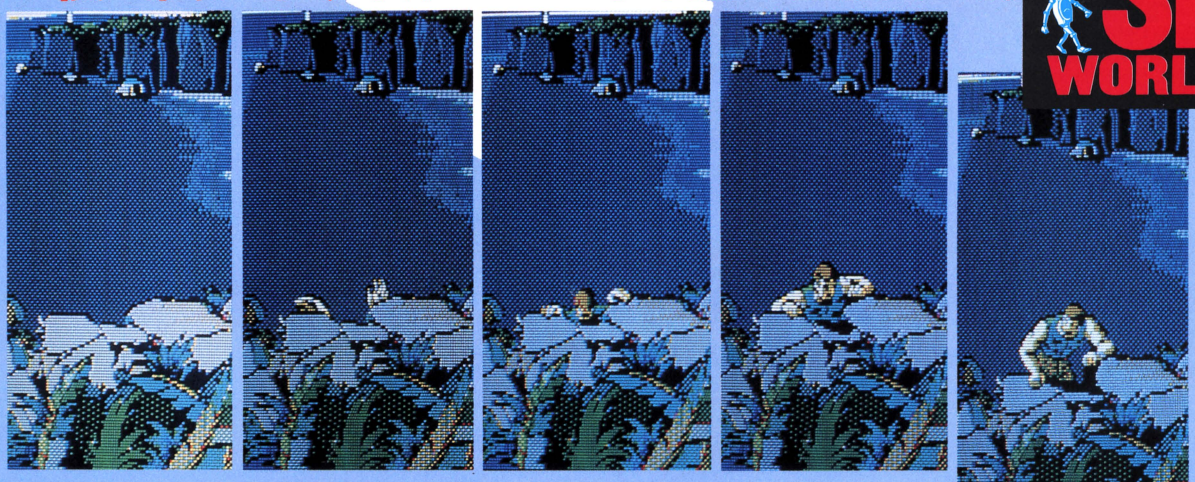


▲居住室の壁のこれは？ふーん、どうやらドナン夫妻が自分たちの写真を飾っておいたみたいね。取っておこうっと。さっそくアイテムが手に入ったわ。でも、こんなもの何かの役に立つのかな？

▶話しかけたマークが振り向いてくれたわ。画面の下に彼の顔が出て、会話の内容も表示されます

 ※画面は制作中のものなので変更があるかもしれません。あしからず♡

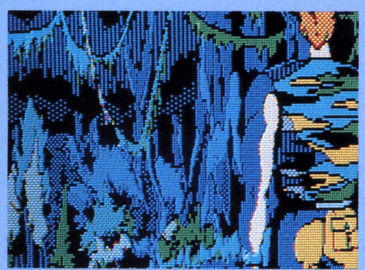
…夜の闇にまぎれ、ヒューイは島に上陸した。

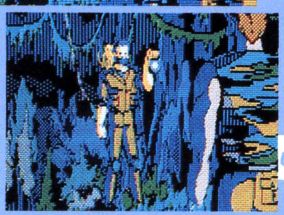


地上部隊のヒーロー、いま出撃!!

「ラクーン」が送ってきた、不可解なメッセージを解読できるのは、主設計者シュルツ博士だけ。「セプテミウス2」の異変と時を同じくして、彼は厳戒の研究所から忽然と姿を消したの。やがて監視衛星によって判明した居場所は、東側のある島。化学兵器の研究施設があるといわれる場所で、1年余り前からヒューイの同僚ルイスが潜入しているわ。さっそくヒューイも合流して、シュルツ博士救出作戦の開始！

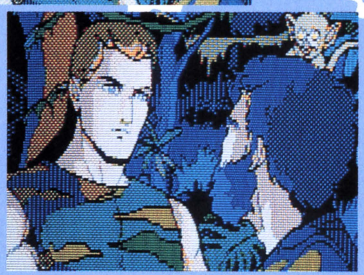
地上編でコンビを組むふたりの名前、ヒューイ＆ルイスですって。うーん、T＆Eソフトのスタッフの個人的趣味がうかがえるわ。相棒は、さらに、もう1人（？）いるの。それは猿のアレキサンダー。ルイスのペットよ。なかなか愛敬があるんだ、こいつ。ルイスに言えば、芸も見せてくれるわよ。しかも、とっても役に立つ。はっきり言えば、こいつがいなくては、作戦の成功はありえない。かわいがってあげてちょうだいね。





▶ルイスとの待ち合わせの時刻まで、少し時間があるの。タバコはなかなか時間つぶしに役立つわ

◀この場面でルイスの耳をいじると、おもしろいわよ。アレキサンダーにも、挨拶しておこうね



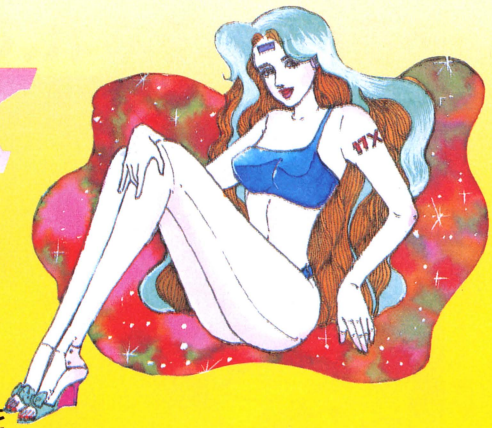
メロディーモジュールの謎

いま「サイオブレード」を買うと、もれなくメロディーモジュールがついてくる！　こら、ここは広告ページじゃない。こりゃ、また、失礼！（あーん、えりかがいないとひとりでボケとツッコミして、疲れるなー）。でも、これをただのおまけと思ってはいけない。この小さな機械の中に大きな謎が隠されてるんだから。スイッチを押すと次々に数曲の音楽が流れる仕組みなの。地上班は、これを見つけて、その役割を突きとめるのが、最終目標といってもいいかもしれないわ。こういうゲームだから、当然、音楽は注目ポイント。クラシックの名曲をはじめ、B.G.Mは最高！

▲ゲームと深い関わりが…

動くな！動けば容赦なく撃つ!!

SF BOOK WORLD



☆海☆外☆編☆

われわれをとりまく社会と科学の進歩はすさまじい。いまを生き、未来を創造する若者にとって、SFは必修科目ではないだろうか。そんなキミたちに贈る、〝これはオススメSF作品!!

文・矢野　徹

ようこそSFワールドへ

ＳＦはベルヌの『海底二万リーグ』、ウエルズの『宇宙戦争』など英仏の大作家の作品が現われたあと、アメリカで大きく花を開かせたものだ。

その背景を見てみると、大きな影響を及ぼしたのはアメリカの地理と西部開拓にまつわる西部劇だ。

アメリカの開拓は東から西へと向かった。アメリカ人の見る世界地図はヨーロッパが中心だから、開拓は太平洋岸で終わる。

冗談でなく、それ以後の開拓地は地図を西へ、つまり世界地図の外へ抜けたところにある宇宙だ。その宇宙を舞台にしたのが、アメリカのＳＦの第１期のスペース・オペラのかずかずだ。

そのあとにハインラインを頂点とする現代ＳＦの花が咲きほこったのだ。

ここに紹介するＳＦは、ぼくの訳したものが多くなってしまったことを許して欲しい。翻訳者が本当に深く読んだといえるのは、自分の訳したものだけだからだ。ただし、保証するよ、きみを大きくするいいものだ、と。

『宇宙の戦士』

テーマ――少年の戦士への成長

さて、ゲームやアニメの好きな青年にぴったりのＳＦというと、まずは『宇宙の戦士』があげられる。

これは高校を出てすぐ機動歩兵部隊に入隊したジョニーが、その訓練に耐えて、１人前の戦士に成長していく過程を描いた名作だ。

『宇宙の戦士』／ロバート・A・ハインライン著／矢野徹訳／ハヤカワ文庫

機動兵士ガンダムなどで有名になり、だれもかれもが使い始めたモビルスーツ(強化服)は、この『宇宙の戦士』に出てきたのが、世界最初だ。

この小説の中に出てくる高校教師で倫理道徳担当・デュボア先生のモデルはニミッツ提督だ。

太平洋戦争で日本が戦った相手のアメリカ海軍太平洋艦隊司令長官ニミッツ提督の副官を、原作者ハインラインは勤めたことがある。

ここで、かれが最もおおらかに歌い上げているのは、精神の高貴さだ。

いまの日本人にいちばん欠けているのが、それだ。

いまの政治家を見てみろ、若人のほかにそんなことができるとは、断じて思えないぞ。

このままいくと、金持ち日本人は世界中での鼻つまみになること間違いなし。道徳的に世界の３流国民になる。それを元どおりの美しい日本人にもどす能力と可能性を持っているのは、きみたち青年だ。

『月は無慈悲な夜の女王』

テーマ――革命とコンピュータ

『月は無慈悲な夜の女王』／ロバート・A・ハインライン著／矢野徹訳／ハヤカワ文庫

これは流刑植民地として始まった月世界社会が、地球に対して独立戦争を起こす話だ。

ここに出てくる巨大なコンピュータは人格を持ちはじめ、独立戦争のための最大の頭脳となる。そのコンピュータと電算技師とのあいだの友情が見所のひとつだ。

ハインラインは右翼の作家と見られがちだが、革命のための教科書も書ける作家だ。アメリカの生んだＳＦ界最大の作家の最高の作品がこれだ。

『エンダーのゲーム』

テーマ――ゲーム

すべての分野で、競争原理が物事を進歩させる。模擬訓練で２組にわかれた少年たちが、ゲームで戦闘能力を高めていく過程は、そのまま戦闘訓練シミュレーション・ゲームにすることができるのではないかと思わせられる小説がこれだ。去年読んだＳＦのうちでは、いちばん面白かった。

『エンダーのゲーム』／オースン・スコット・カード著／野口幸夫訳／ハヤカワ文庫SF

『ブラックカラー』
テーマ——忍者

『ブラックカラー2／地球潜入』／ティモシイ・ザーン著／野田昌宏訳／ハヤカワ文庫

アメリカでは日本の忍者ものが大流行をし始めた。だから、ウィザードリィのなかにも忍者が出てくるぐらいだが、その忍者の能力を持つ戦士の集団『ブラックカラー』軍団ものは、血わき肉おどる面白さだ。

それを訳したのは、宇宙軍大元帥との仇名を持つ野田昌宏さんだから、面白いこと請け合い。

『ゲイトウェイ』
テーマ——新しい宇宙時代

『ゲイトウエイ』／フレデリック・ポール著／矢野徹訳／ハヤカワ文庫

どこかの惑星に行くと古代人の遺跡が発見されたという話は多いが、その中で発見された宇宙船が新品同様で何百隻（せき）とある。だが、それに乗ると行く先がどこかわからない。そんな話はSF始まって以来、これまで1冊もなかった。

それが名作「ゲイトウエイ」だ。

そこから一攫千金（いっかくせんきん）を狙う宇宙探険旅行が始まり、人類は新しい宇宙時代へと入っていく。それは、死後の世界をも与えてくれる時代だ。

『デューン・砂の惑星』
テーマ——環境生態学

『デューン・砂の惑星2』／フランク・ハーバート著／矢野徹訳／ハヤカワ文庫SF

映画にもなったがこれは、1人の少年が神皇帝になるまでを描いた大長編だ。

アメリカではこの小説からボード・ゲームの「デューン」が作られているから、もう遊ばれたかたがおられるかもしれない。

この小説には、砂ばかりでできた惑星を沃土に変えようとする努力が描かれているので、最初のころは、エコロジー（環境生態学）の教科書ともいわれた大傑作だ。

そして、麻薬による未来予知が物語のテーマの1つになっている。光速よりも速く飛ぶ宇宙船のパイロットは、未来を予知する能力がどうしても必要になってくるのだ。

未来を予知する人が増えてくる世界。それはわれわれの想像を絶する世界に違いない。

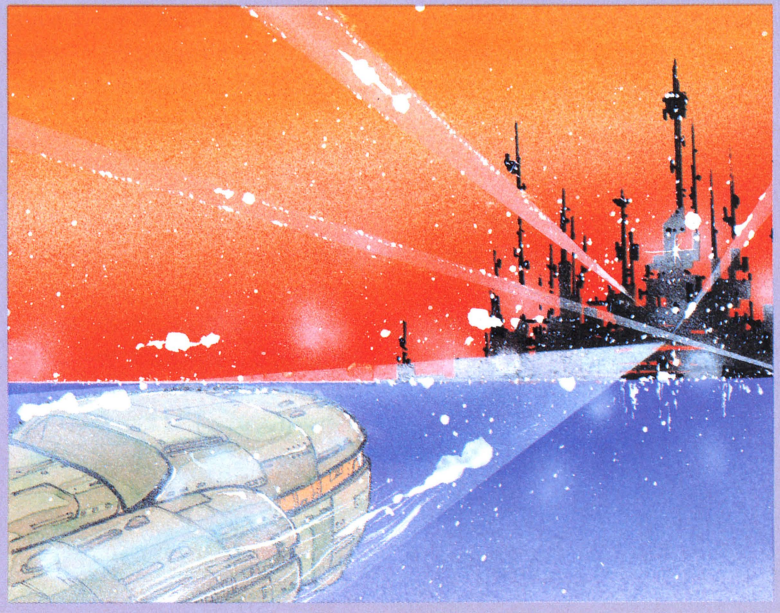
さて、今後の世界はどのように変わっていくのだろう？　コンピュータの異常な進歩に関連しては、すでにサイバーパンクと呼ばれる分野のSFが現われ始めている。

そして世界の気象変化、科学と社会の変化。それを先取りし、あるいは現実の世界を反映するのがSFだ。

未来はどんな世界になるだろう、どんなSFが現われるだろうということを、これまでに読んだSFを元にして予測してみるのも、あなたがたの想像力を刺激する訓練になるのではないだろうか？

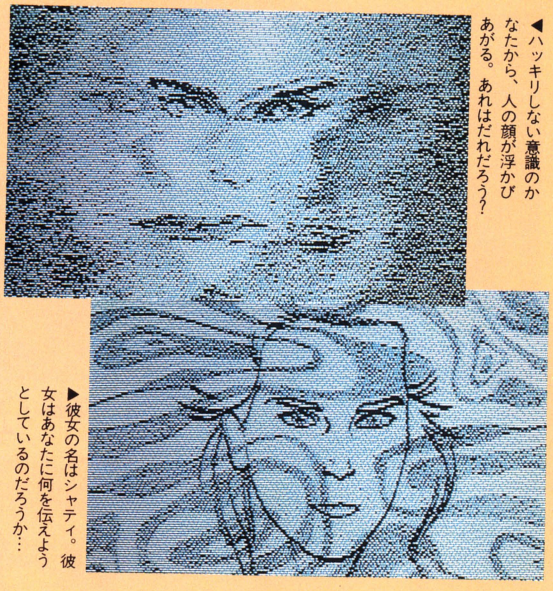
最後にいっておきたい。若人の諸君にとって、学校の成績よりもはるかに大切なことがある。それは、心の柔軟さと豊かさだ。それは遊びと読書の中から生まれる。

遊ばず、小説を読まず、学校の勉強だけで青春を過ごしたような人間は四十歳五十歳になって、必ず後悔することになる。ほんとだよ。



イラスト／渡辺天留子

シャティ



◀ハッキリしない意識のかなたから、人の顔が浮かびあがる。あれはだれだろう?

▶彼女の名はシャティ。彼女はあなたに何を伝えようとしているのだろうか…

『ドーム』、『ソフトでハードな物語』に続くシステムサコムのノヴェルウェア第3弾!!マルチエンディングの近未来SFアドベンチャーなのだ

小説を読むつもりでキーを叩こう

「わぁ、このゲームまるで映画みたい」。これが従来までのＡＶＧに対するホメ言葉だった。でもそりゃエコヒイキだぜ。小説ファンのボクにいわせれば「うおっ、こいつはまるで小説みたいだ」っていうホメ言葉があったってイイはずだよ。ま、問題はいままでそのホメ言葉に値するようなゲームがなかったってこと。おっと、こいつは過去の話。『シャティ』が発表されたいまでは、水を得た魚って気分だぜ。もう胸を張っていうぞ。「ハンパな小説を読むぐらいなら『シャティ』を読め!」

で、スッキリしたところで、ノメリこみ度No.１、『シャティ』の魅力を見てみよう。

まず文章がイインだな。なんか、いつの間にかノメリこんじゃってるんだよなぁ。もっとも小説に近い“文章を読むゲーム”、ノヴェルウェアシリーズってことにも、関係ありそう。へえ〜、原作はあのＳＦシリーズ「デュマレストサーガ」の翻訳者、鎌田三平氏なんだぁー。なるほど、おもしろいハズだ。

100枚以上あるというグラフィックもキレイだぜ。しぶいモノクロのトーンが、かえって小説のさし絵みたいでイメージを深めてくれるのだ。

つぎに気になるのシステムについて、超ユニークなポイントをチェック!!

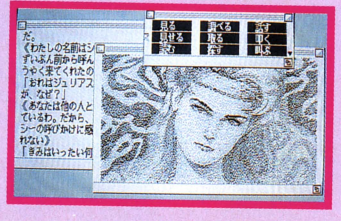
レイアウトは思いどおりに自由自在

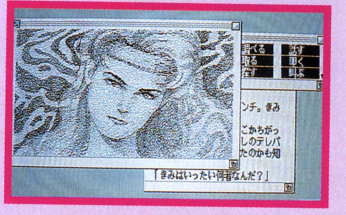
『シャティ』では、表示画面のレイアウトを自分の好きなように変換することができる。しかもウレシイことにマウスがなくても、キー操作などで代用することが可能。

下の３枚の写真を見てもらえればわかるけど、こいつは非常に便利。

だからどしたの!? っていわれちゃえばそれまでなんだけど、第一、キモチイイ。気持ちよくゲームをプレイできる環境をソフトが用意してくれるなんてゴキゲンもの。

こんなところを見ても、『ドーム』や『ソフトでハードな物語』から確実に進化しちゃったりしてるのだね。





●システムサコム☎03-635-7609●PC8801SRシリーズ／7800円

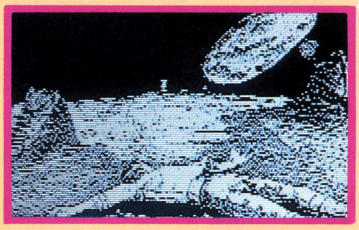
変幻自在のストーリー

どうも主人公は気絶していたようだ。あたりを見まわすと、そこは一面の荒野。友人のデロガ博士を殺した犯人を目撃した彼は、犯人を追いかけてIDMT（次元転送機）に飛びこんだのだった。とすると、ここはアルファ次元なのか。さて、まず何から手をつけようか……。

――これが『シャティ』の導入部だ。ここでは省略しちゃったけど、ホントはもっともっと複雑。ＳＦに推理ものがからんだ展開はとっても期待できそう。でも実は、決定しているストーリーはここまで。ここから先はプレイヤーの選択次第であまりにちがっちゃうから、書きようがないのだ。

そう、ここからが『シャティ』のオモシロさを語るうえで欠かせない部分だから、もう少し詳しく見てゆこう。

前２作のノヴェルウェアは、どんな選択をしたって、いくらなんでもストーリーが変わってしまうことはなかった。ところが、だ。『シャティ』では本当に、大巾に、まったく、全然、ストーリーが変わってしまうシステムを導入してるんだ。こいつがちょっとスゴい。こんなところに書かないで、自分の胸に一生しまっておこうかと思ったぐらいスゴい。だけどそんなこといっても始まらないから、システムの“核”ともいえる機能を教えちゃおう。



▲いとあわれ。餓死の運命がぽっかり口をあけて待ちかまえている……かもしれない

“ノヴェル・ジェネレーター”

これがストーリーの革新的変化を可能としたのだ。コイツはシステムサコムが独自につくったゲーム開発用ソフトで、たいていのＡＶＧ系ソフトなら開発可能というシロモノらしい。機能としては、プレイヤーがひとつのストーリーをたどっている間にも、どんどんストーリーを書き換えていくもので、プレイヤーの過去の行為やタイムテーブルを反映して、ほかの人物たちの行動や出来事が刻々と変化していくというスゴ～イ能力をそなえているのだ。

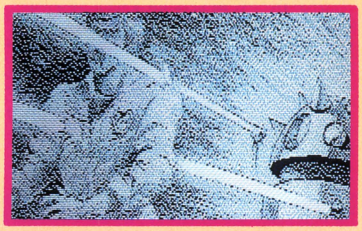
◀アクション映画のような思わず快感のラスト。一応ハッピーエンドなのかなあ？

つまりなんだ、プレイヤーには自分の行動可能な範囲のものしか見えないけど、その外では確実に世界が動いているという、あたりまえでありながら非常に再現の難しかった“時間の並列的な進行”をいともたやすく片づけてしまうのだ。

むむむむむ。書きながらあらためて驚いちゃったなぁ、もう。

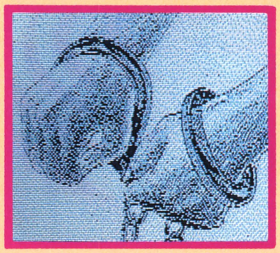
ゲーム中、必要ないコマンドが出ない、というのも大きな特徴。前に人がいなければ「話す」とか「見せる」というコマンドは表れない。“ソレハ、デキマセン”という言葉を見てムカつく時代は終った!?

システムサコムのプログラマー、斉藤氏は「ふつうに考える難しさを感じてほしいですね」といっていた。そんなわけだからシナリオからは一切の乱数が排除され、構成も極めて常識的な内容で組まれている。ふつうのことはあくまで常識的な感覚で判断するべし、なのだ。そっか、それでかぁ。ためしにテキトーなキーを叩いてたら、ヒサンな結果になったもんなぁ。確か、そうとは知らずに砂嵐のまっただなかに飛び込んで、コマギレになって……。



▲アルファ次元まで追ってきた治安ロボ、ドリーム・ウォリアーに射たれた場合。ムザン！

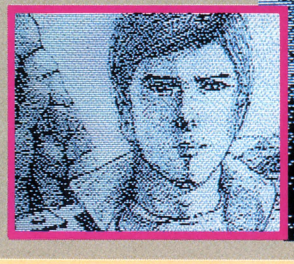
選択や会う人物によって大きく変化するのは、エンディングも同じこと。どのエンディングが正解ということもない。自分さえ納得すれば、それが本当の“ THE END ”なのだ。

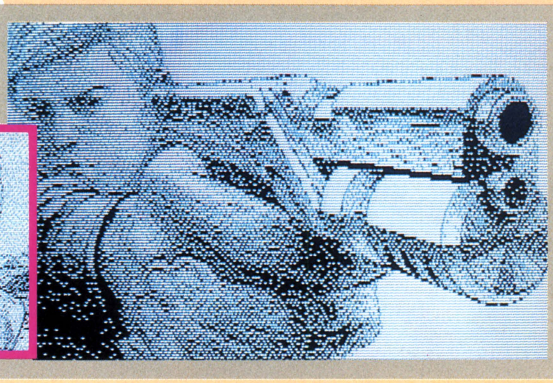


◀諸行無常の響きあり…。結局オレが犯人だったじゃないかよーという場合

主人公 ジュリアス・リンチ

かつて陸軍で特殊部隊員を務める。在軍中に負傷し、サイボーグ手術を受けバイオ・ブースターを埋めこまれた。そのパワーは一撃で人間の骨を粉砕するほど。ただ、能力を発揮している間、意識が薄れることも。これらが、ストーリーの重要な伏線となる。身長178cm。体重80kg。





必ず出会うキャラはひとりだけ!?

『シャティ』の秘密を探っていたとき（取材中ともいうが）、耳を疑うような話を聞いたゾ。

「実は、必ず会わなくちゃならない人物って、ひとりだけなんですよ……」

ええ!? と思わず聞き返してしまったが、これは偽りのない事実。シャティにすら会わない事もあるのだ！ どうだ、すんごいだろー!! （別にボクが自慢するこっちゃないか）。

これもまたノヴェル・ジェネレーターの威力である。会うキャラによってそこからストーリーが180度回れ右してしまう可能性は前述のとおり。それどころか別に全員に会う必要はこれっぽっちもなくて、かえって1回のプレイで全員に会うのは不可能だそうだ。（と書くと、絶対挑戦するヤツが現れる）

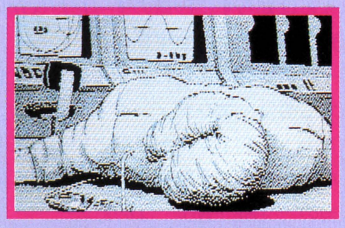
やっぱあれだろうな、コンプの“クロちゃんのＲＰＧ＆ＡＶＧお助けコーナー”（ああ長い）なんかにも質問のハガキが来るんだろうなー。あの×××××というキャラと会うにはどうすればイイんですか、とか。

自分がウロウロしてる間も、他のキャラは自分なりの生活を淡々といとなんでいるなんて、考えただけで楽しくなってきちゃうよネ。

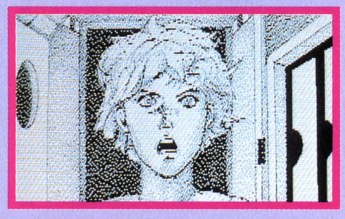
もう必然性のないヌード、ちがった隠れキャラなんてオサラバなのだ。

かつてリンチのいた世界

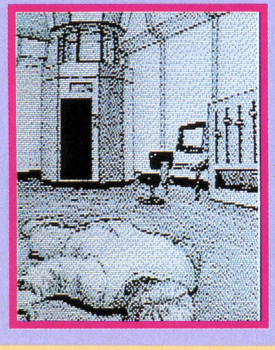
リンチが住んでいた世界は、近未来の地球らしい。過去に統一戦争と呼ばれる戦役があり、現在では統一政府が統治しているようだ。世界屈指の頭脳といわれるデロガ博士がIDMT（次元転送機）の開発に成功していたが、公式発表は行われていない。



▲これがリンチの友人であったデロガ博士の死体。一体だれが彼を殺したのだろうか



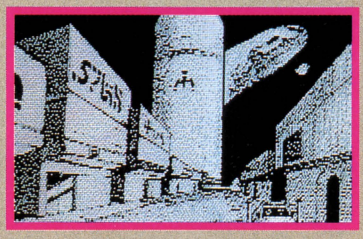
▲デロガ博士の娘アリシア。恋人のリンチが博士の死体から逃走するのを目撃する



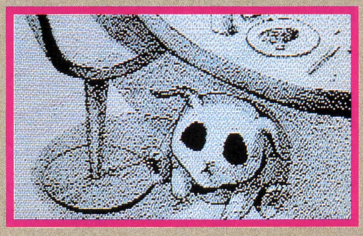
◀奥の機械がＩＤＭＴ。リンチは犯人らしい影を追いかけ、ＩＤＭＴに飛びこむ。が、ヤツが真犯人である確証はひとつもない

アルファ次元：セテカの町

レンボゼンド星のなかでセテカはもっとも不毛な町。リンチが会うかもしれないキャラは、たいていこの町で会える。

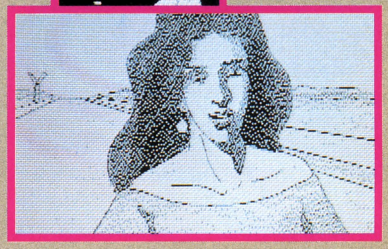


▲セテカの町の入口。町の左の施設は孤立無援のリンチにとって欠かせない助けとなる



▲茶色く短い体毛を体中に生やしたキーナンのペット。かん高い声でミュー（？）と鳴く

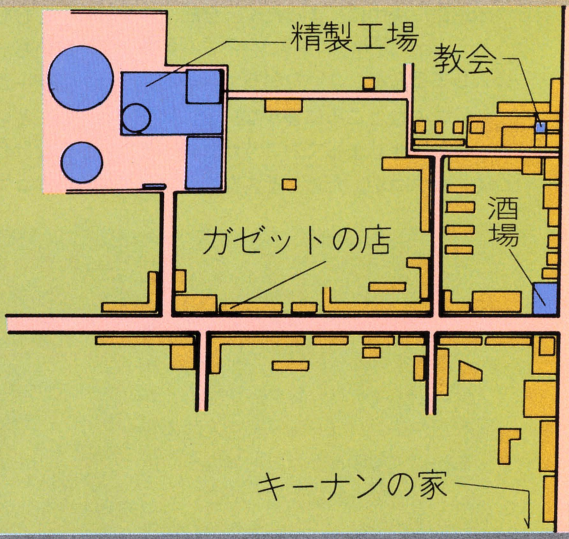
◀赤毛の美人キーナ。セテカの町に住んでいる



▼肉体的なタイプのグロリア。会うのは相当難しいらしい

「セテカの町」マップ

ジュリアス・リンチの探索はこのセテカの町を中心に行われるゾ。主要な建物はマップにのせたが、同じ場所で同じ人物に会えるとはかぎらない（もちろん、会えることもある）。キミはだれと出会い、どんな結末をむかえるのだろうか!?



イラスト／渡辺天留子

自分だけの物語を楽しもう！

ここまで読めばもうわかってくれたと思うけど、『シャティ』はノヴェルウェアの新世代というだけに留まらない広がりを持っている。まだまだモノ探しや言葉選びがメインのＡＶＧ界にとって、『シャティ』は、ひょっとしたらニューウェーブを生み出す原動力となるかもしれないし、その資格は十分にアリ、なのだ。

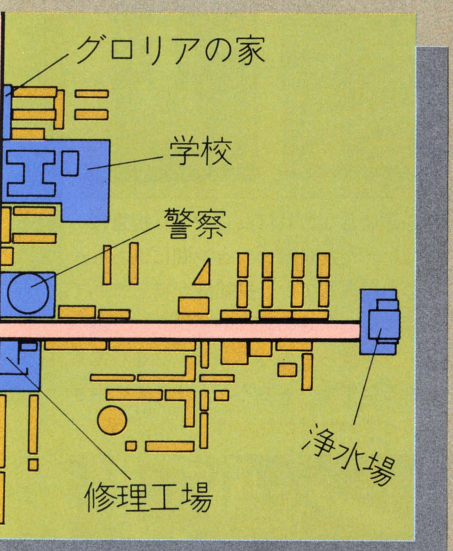
プレイヤーの選択の余地が大きいからこそ、かえって何をしたらよいかわからない。何でもできるからこそ、かえって考えに考えなくてはならない。ううん、どうしよう……

初めて『シャティ』をプレイする人はそんな悩みを持つかもしれない。でもそれは決して悪いことじゃないよね。選択肢のなかからたった1本の本当の道を探し出して進むより、自分の選びたい道を自由に選んであっちこっち寄り道しているうちに、いつの間にかそれが自分だけの本当の道になっているっていうほうが絶対におもしろい。うん。なんか、ステキな時間を過ごしたなぁ、っていう気分に浸れるしさ（カッコつけすぎかな？）。

このゲームをＡＶＧファンだけにやらせておくのはもったいない。キミもオリジナルな幸せを探してみようぜ！

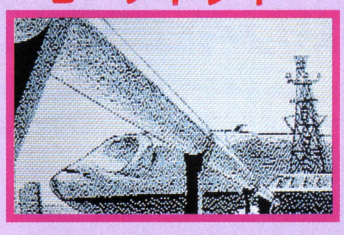
▲ソーントン夫人。彼女と会うことができれば、力強い味方となるかもしれない

◀修理工場の主人がゼット。かつて城のレーザーを修理したとか……。話してみると根はやさしい男だ

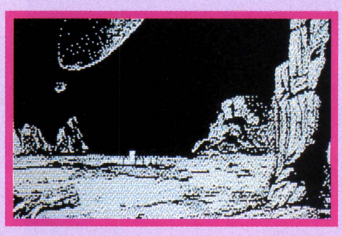


セタカの町：郊外

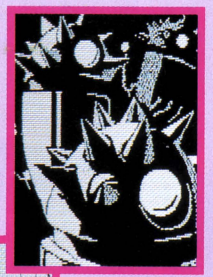
町の外には一面の荒野のほかに、宇宙港や大都市、そして“城”と呼ばれるシャイア・カーン伯爵の住まいがある。始めリンチは、荒野で目覚めるが犯人の足跡は見当らない。もちろん郊外でしか会えないキャラもいるし、町に住むキャラと郊外で出会うこともある。このなかには非常に重要な場所もある。要チェック。



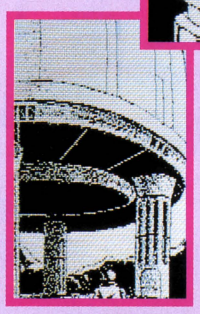
▲宇宙港には当然宇宙船がある。宇宙のかなたへ逃げる方法だって考えられるけど…



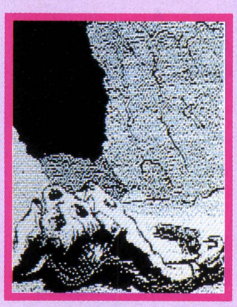
▲リンチが目覚めた荒野。空は砂嵐の気配に満ちている。歪んだ太陽も不気味だ



▶リンチを狩りにきたドリームウォリアーは、どこでも出現する

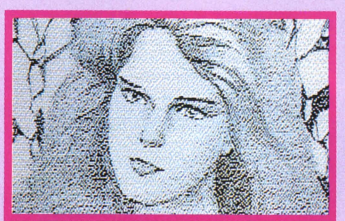


◀カーン伯爵の城。完璧に防御されているから、侵入はすごく難しい



◀う～んどう見たって死んでるよなぁ。やっぱり人間なのかな

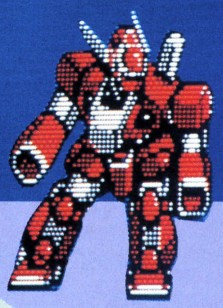
▶シャイア・カーン伯爵。最近は姿を見せず、正体はまったくの謎だ



▲ナゾの女性シャティ。彼女と会わずにゲームを終えるのはとても悲しいと思うのだ

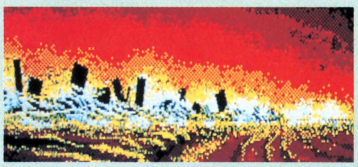
ヴェイグス VEIGUES TACTICAL GLADIATOR

変に凝ってなくて、だれでも楽しめる、飽きがこないピュア（純粋）なアクションゲーム。それを目指して開発されたのが『ヴェイグス』だ。ファンなら見てるだけでも指がうずく!?

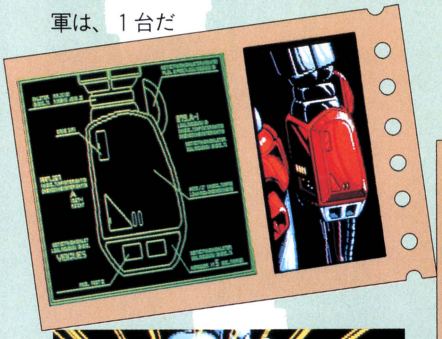


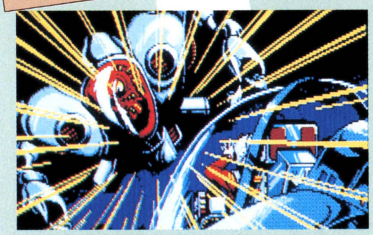
敵の本拠地をすみやかに破壊セヨ

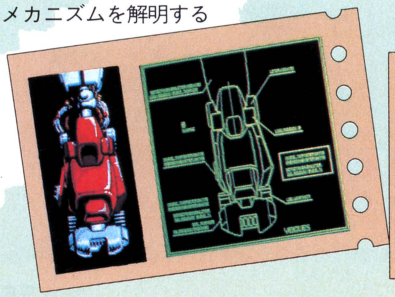
ヴェイグスとは主人公ロボットの愛称で、正式にはカスタムＴＧ（戦術用格闘機）というそうだ。初めに、なぜこんなメカが製作されたか、という話からいこう。

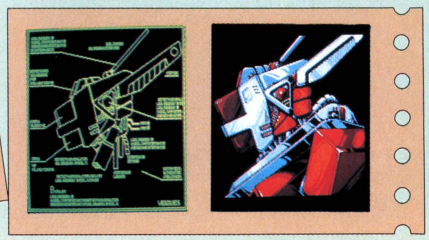


西暦2321年10月８日未明、太平洋沿岸の都市が突然、未確認の敵によって攻撃された。すぐに地球連邦軍が応戦したが、敵は地上のいかなるシステムともちがう兵器を使用していて通常兵器ではほとんど歯がたたなかった。そこで技術陣は２年の歳月を費やし、破壊された敵機械を分析し、その高度なメカニズムを解明することで新しい戦闘兵器を開発する。それがこのＴＧなのだ。ところがナントさあこれで反撃に移れるぞと思った矢先に、敵の全世界におよぶ本格的な攻撃が再開され量産は不可能となってしまう。幸い調査により、敵本拠地ミズガルズサーペントは南太平洋の海底にあることがわかっていた。そこで連邦軍は、１台だけ残った試作機を改造してより強力なカスタムＴＧを製作し、敵基地に突撃攻撃をかけることを決定した。

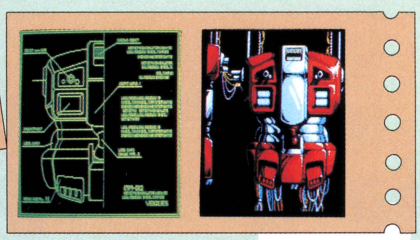


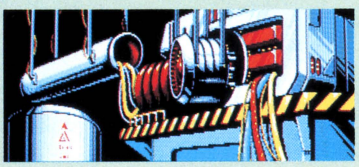






もうわかったと思うが、そのＴＧが『ヴェイグス』と呼ばれるこのゲームの主人公メカなワケ。キミはこれに搭乗して、地上、海底トンネル、基地内の３セクションをクリアして敵の本拠地を破壊しなければならない。援軍はいない。ただ各セクション間にはあらかじめ潜入していた補給隊が待っていて、傷ついたＴＧの修理や手に入れた敵パーツを使ってのパワーアップをしてくれるはずだ。もちろん、そこまで生き残っていればの話だけど……。



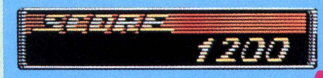


●GAME ARTS☎03-984-8031●PC88SRシリーズ、PC88VA/7800円／11月11日発売

キッチリまとまった画面表示

パワーオン、センサー反応テストOK、ウェポンシステム正常、シールド出力異常ナシ出撃準備完了。

撃墜スコア表示



シューティングにこれがないわけがない。絶対必要アイテムだ。敵機を破壊したスコアによって、出現するパワーアップ・キットの数や種類が決まってくるとか。そうと決まればハイスコアを狙え。

敵反応センサー

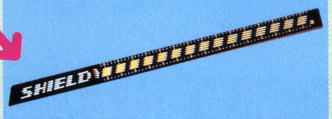
頭部に装備されたセンサーで、前後にある敵のエネルギー反応をキャッチしてここに表示する。光った方向に敵がいるわけだ。ただし、頭部が破壊されるとこのセンサーも効かなくなってしまう。センサーでとらえ、素早くビームライフルを構えられればもうエースパイロットだ。

アクションゲームの画面はシンプル・イズ・ベスト。敵の攻撃を避けながら動いていくキャラを目で追っていくので、ほかのところなんかをじっくり見てる余裕はないからだ（えっ、下手なだけだって!?）。そういう目で見ると、このスコアやシールドなどの構成はまあまあでしょう。横スクロールのゲームだからコクピットみたいな感じがないのは残念だけど、下にきっちり見やすくまとめた、いわゆる「定番」パターンだな。凝って失敗するよりよっぽどいいぞ。合格。

バーニアゲージ

貯めたエネルギーをいっきに下方に噴き出すジェット・ジャンプ。このゲージが全部消えるまでは、空中に飛んでいられる。場所によってはジャンプしないと先に進めないところもあるから、よくタイミングを計って飛ぼう。

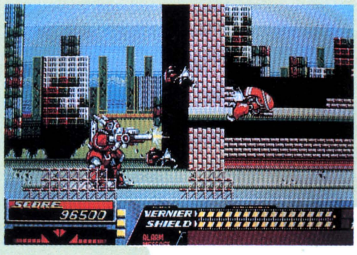
シールドゲージ



敵の技術を使って開発した防御シールドは、強力だが無敵ではない。このゲージはそのシールドの状態を表示していく。攻撃を受けると減っていくが、なにもないときには少しずつ回復する。ここのパワーアップがなによりも先。

オッ、デカキャラもなめらかに動くぞ！

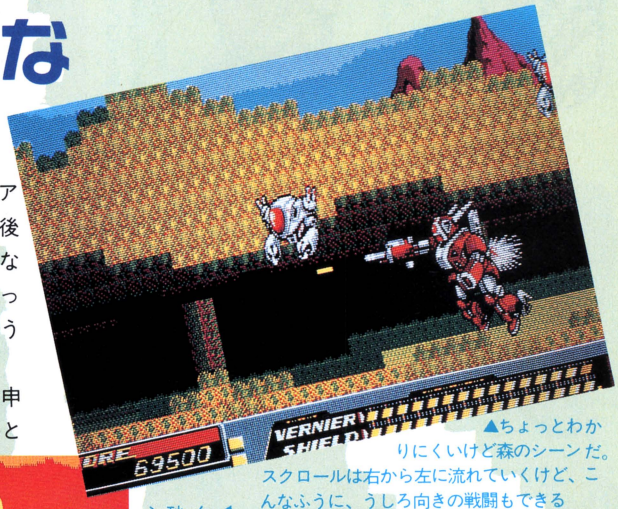
ゲームは横スクロール。次々とたち塞がる敵キャラを破壊しながら、早くそのエリアを通過するのが目的だ。途中、スコアによってはアイテムが出てくるから、それをうまく拾っていかないとパワーアップができない。このパワーアップには、武器と操縦の２種類があって、ビーム砲の威力やパンチの効く範囲が広がったり、ジャンプできる時間が長くなったりする。もちろん



▲敵の攻撃によってガレキと化した地上に人影はない。ヴェイグスに襲いかかる敵メカに向かって必殺ビーム砲が発射された

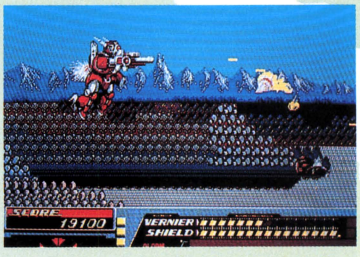
「まったくパワーアップしなくても最後までいけるようになってます」とはいっていたが、そうとうキツイだろうな。

キャラの動きは申し分なし。見てのとおりのデカ・キャラがピョンピョン跳ねながら進んでいくのに、スクロールも遅くないし、グラフィックがガタガタ崩れることだってない。さすがゲームアーツ（とゴマをする私）。



▲ちょっとわかりにくいけど森のシーンだ。スクロールは右から左に流れていくけど、こんなふうに、うしろ向きの戦闘もできる

◀夕日を背にパンチをくり出すヴェイグス。砂漠のシーンはなんか心にジーンとくるなァ



▲ヒット!!　うまくジャンプしてビームをばらまけば、複数の敵を瞬時に破壊することもできる。爆発シーンもなかなかだ

敵との距離で3タイプの武器を使い分けろ

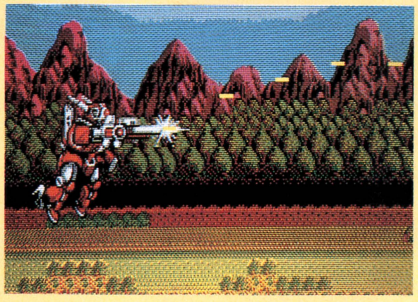
状況報告。ただいま敵ロボットと交戦セリ。3機撃墜。ビームライフル、バルカン、パワーパンチとも、敵兵器と比べても強力。前方に敵ナシ。

カスタムＴＧヴェイグスは、ビーム砲、パワーパンチ、バルカン砲の３タイプの武器を装備している。それぞれ強力だが、たとえば下からくる敵はビーム砲では撃てないからバルカン砲を使うとか、敵の動きに応じた使い分けが必要になってくる。

そうなると問題になるのが操作性だ。シューティングでこれが悪いと、もうどうしようもないんだよね。でもこのゲームの場合は安心していい。武器の切り換えをふくめたジャンプ、射撃などすべての行動はテンキー、スペースキー、シフトキーの３つだけで済むからだ。もちろんジョイスティックにも対応しているから、持っているならプレイはよりしやすくなるだろう。

BEAM-RIFLE（ビームライフル）

長距離から敵をとらえ破壊する兵器。パワーアップするとビームの幅が広がったりする。



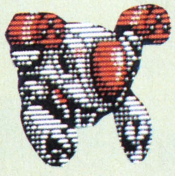
◀ビームライフルをガシッと構え、連射態勢のヴェイグス

▲初めは短いビームもパワーアップするごとに長く、太くなる

待ちうける敵ロボット

残念ながら調整中ということで、約30種類の敵ロボットのうち、これしか撮影できなかった。とくにいやらしい動きはしないが、そのスピードはあなどりがたい。

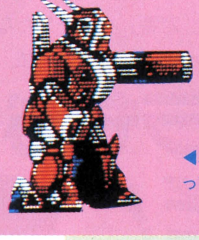
◀敵の名称はいまだ不明。中央についている赤い部分が目になるのかな

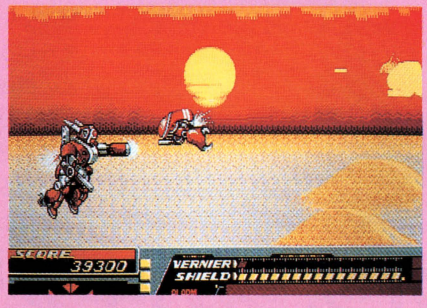


◀同じメカでも肩にポッドをしょっている。手強いタイプと見た

POWER-PUNCH（パワーパンチ）

パンチングの衝撃で敵を破壊する近接タイプの兵器。パワーアップすると有効範囲が広がる。





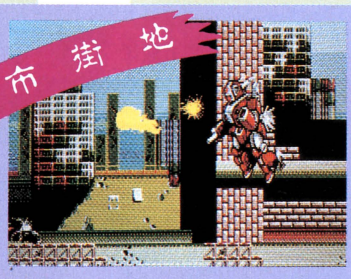
◀パンチはほかの兵器とちがってタイミングが重要

▲アララ……ちょっとパンチが早すぎたかな

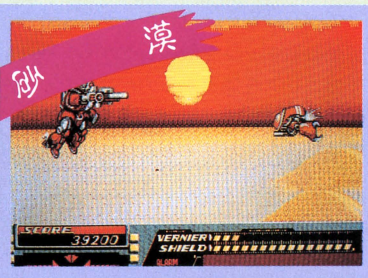
次々と変化するバトルシーンにうっとり

バトルシーンは、ミッションとエリアによって変化していく。ミッション１は地上戦、２は海底を通る洞窟での戦い、３は敵基地内での戦いという設定になっていて、それぞれがさらに５エリアに分かれている。合計15面。キミはこれをすべて踏破するんだ。

３画面の重ね合わせ処理によって描かれている背景は、見てのとおりビューティフル。ゲーム中でもつい見とれてしまいそうになるけど、それでやられたって知らないよ。



▲ゲームの舞台はオーストラリアだそうだからこの街並みは首都のキャンベラ？



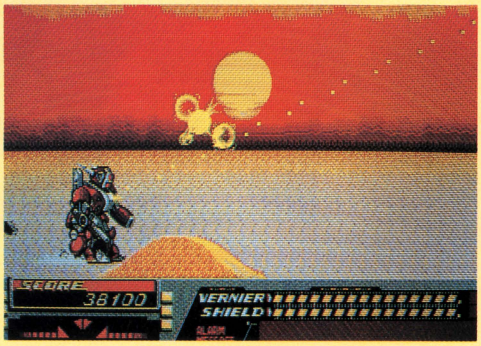
▲砂漠での一騎討ち!? バーニアゲージは残り少ない。もうすぐ着地しなければならないヴェイグスが、射撃のタイミングを計る

ミッション１ ５エリア

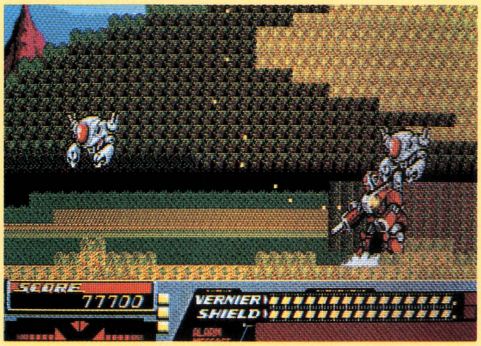
◀だれもいない荒野を進む。この姿勢はしゃがんだ状態で、このときは使える武器が制限される

VULCAN-CANNON（バルカン砲）

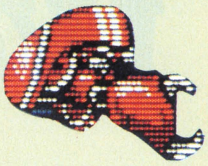
胸部に収納されている機関砲で、ビームとパンチの死角を埋める目的で開発された兵器。ビームとちがい、ＴＧの行動によって上下へムチのように伸びていく弾道で、近づく敵をとらえる。



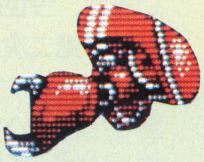
▲上を通り過ぎようとした敵を破壊。この位置ではジャンプしても間に合わない。こんなときにはバルカン砲で



▲まるでアブクみたいだけど、やろうと思えばこんなこともできる。もちろん弾切れなんてない

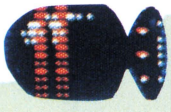


▲赤いボディが光っているニクイやつ。下についているのが武装？



▲右向きもご覧あれ。地上に立つときは後ろのカギ爪つき足を使う

話は変わるけど、このゲームは敵にやられてすぐＥＮＤになるわけじゃない。初めはタマが当ってもシールドが減っていくだけ。これがなくなると次に本体がやられてピカッと光って大爆発……ってふつうは思うよな。でもちがう。まだゲームは続くのだ。



▲誘導ミサイルみたいにヴェイグスに向かって飛んでくる

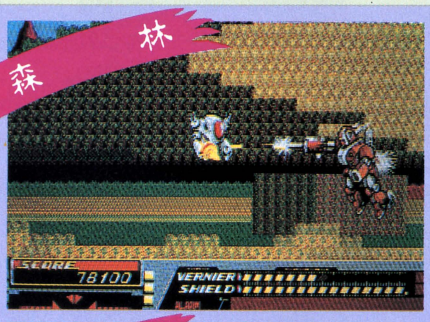
▲やや小型のロボットだが、動きが速い

えっ、それじゃ不死身じゃないかって。そういうわけじゃないんだ。恐ろしいことになんと腕や頭が壊れていくんだ。つまり損害にも３段階あって、なるべく長くゲームを楽しめるよう配慮されているわけだ。

もろちん腕がやられれば使える武器も減って攻撃力も半減してしまうし、頭がやられればセンサーが効かなくなってしまう。これはスゴイ、ぜひ撮影をと申し出たんだけど、まだ完全にできていないからダメだって。う～ん残念。でもホントだったらこのゲームのいちばんのウリだよね。

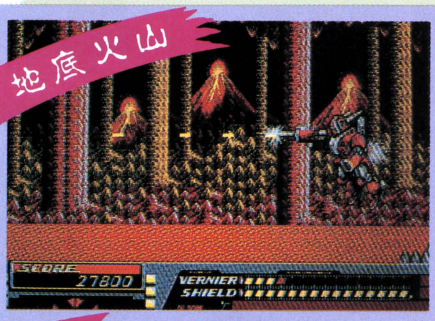
というわけでだいたいの雰囲気はつかんでくれたかな。まだ製作中ということもあって実際にゲームをすることはできなかった。だから難しさがどのくらいのレベルかってことは正直な話わからないしいえない。だけど製作者によると「いやらしいテク（わかるよね）を駆使しないと抜けないとか、ひっかけがあるゲームじゃなくて、真正面からぶつかっていけるストレートな味のものを目指した」そうだからみんなが楽しめるゲームになるだろう。

森林



◀秋にぴったり森林地帯。シブイ背景にロボットのレッドやビームのイエローがミョ～にマッチして……ないか

地底火山



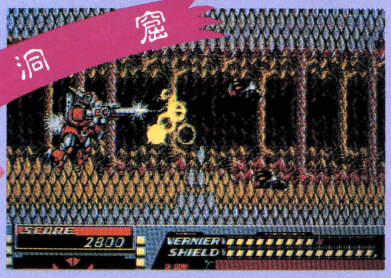
◀トンネルの中には火山もあった。ナントこれが噴火してるんだ。もう雰囲気は地獄みたいだ

湿地帯

▲霧でもやっている湿地帯。見てのとおり霧の中に入ればちゃんとベールがかかったようになる

そしてミッション2

洞窟

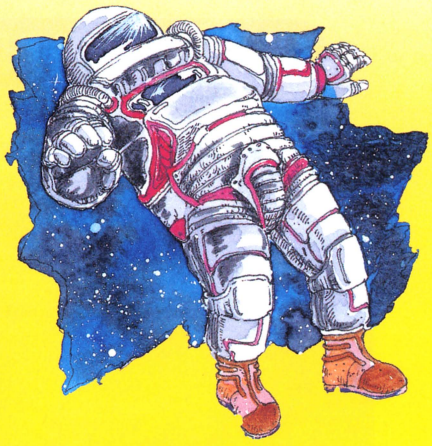


▲ミッション２では海底トンネルで戦闘をする。しかしこんなとこでビームとか撃って大丈夫？

ねばりにねばって見せてもらったミッション２の火山シーン。こんな力作が、まだこれから先にもいくつかあるそうだからお楽しみに。しかし、よく88でここまでやるなぁ～とホントに感心してしまうのは私だけ!?

SF BOOK WORLD

☆国☆内☆編☆



現在、SFは日本においても完全に定着し、書店に氾濫しているが、今世紀はじめからあった欧米に対して、日本のSFの歴史は第二次世界大戦後から始まったばかりである。

文・矢野　徹

歴史は浅いが、良質な作品は数多い

太平洋戦争に日本が負けたことで与えられた最大の贈り物は、思想言論の自由だ。自由に物事を考えていいということだ。それまでは自由にものをしゃべられなかったんだよ。

それに加えて日本国内における科学時代の到来と、アメリカのSFの大きな影響によって、これまでの日本にはほとんどなかったSFという世界が開かれた。

星新一、小松左京、筒井康隆、光瀬龍、眉村卓、半村良といった第1世代の優秀なSF作家たちを生んだ。かれらに続く日本人SF作家の数も多い。

『わが赴くは蒼き大地』

テーマ——海洋冒険

『わが赴くは蒼き大地』／田中光二著／ハヤカワ文庫JA

魂の高貴さを教えてくれる冒険SF、それが青年にとって最もふさわしい読み物ではないか。「因習と束縛をしりぞけて荒野をめざす姿勢」が若人に必要だという物語を書きつづける田中光二の傑作だ。

宇宙人の襲来に地球の表面は滅亡し、海底都市に住んでいる人々だけが生き残っている2300年の地球。敵の息の根を止めることができるとわかったウイルス培養基を、ハワイの海底からカリブ海沿岸のバハマ・シティまで、巨大な3頭のシャチとともに旅をする2人の人間の物語だ。

ここには、青い海と青春と冒険のすべてが凝縮されている。

『ヴァレリア・ファイル2122年』

テーマ——ハッカー

『ヴァレリア・ファイル2122年』／谷甲州著／角川文庫

これは、コンピュータ・ファンにはぞくぞくするほど嬉しくなってくるSFだ。コンピュータ・ハッキングで、宝の山を掘り返すのだから。

情報都市アストリアはいまはほとんど廃墟と化している。だが、そこに埋もれている記録の山の中から、まだ売り物になるデータやプログラムを見つけ、それを回収するハッカーたちが活躍する。

主人公MKはヴァレリアという女性を助けるが、彼女は軍が開発中のサイボーグだったのだ。

『黒豹列島』

テーマ——気象兵器・冒険

『黒豹列島』／門田泰明著／祥伝社ノン・ノベルズ

殺しのライセンスを持つのは007のジェームス・ボンドだけではない。日本には、特命武装検事・黒木豹介がいる。門田泰明が作り出したこの人物は、世界のあらゆる情報機関が恐れる凄腕だ。

事件は高知に降った謎の雨で、県内の植物が枯死した。気象兵器を使ったその毒雨は、やがて函館を襲い、札幌では一万八千人が死ぬ。

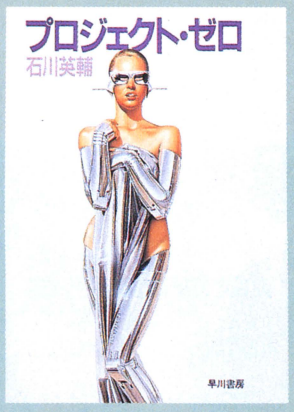
アメリカとソ連の原子力潜水艦を手玉にとっての奇怪な事件の背景にあるのは、劣等感にさいまれていた日本人の気象兵器学者だった。

『プロジェクト・ゼロ』

テーマ——ロボット

神は人を作りたもうたが、人はロボットを作った。その中でも、お色気ロボット・オイロットの研究開発製造を

 イラスト／渡辺天留子



『プロジェクト・ゼロ』／石川英輔著／ハヤカワ文庫

克明に書いたこの小説は、世界で初めての試みだ。

セックスをテーマに扱ったら良くない本だというのは間違っている。

これは売春婦の心理と動作をコンピュータで再現させられるかどうか？　そんな研究がからんだコンピュータ・ソフト開発の物語でもある。

人間は神になり得るのか？　というような疑惑がわいてくる。

『妖樹・あやかしのき』

テーマ――ファンタジー

『妖樹・あやかしのき』／夢枕獏著／徳間書店

これは作者のいう古代インドものの第１作だ。

ほんに女の色香ほど、おそろしいものはございませぬなあ。と、従者ヴァシタのひとりごとで始まるこの物語は、そのままＲＰＧの世界だ。

王子アーモンと従者で仙人のヴァシタが、聖典の神々が住むという雪の山へと旅立つ。山の中で雨宿りによった石の小屋。そこにいた４人の戦士。かれらは永遠の腐老樹を求めてやってきたらしい。

そして、その小屋こそ魔界への入口だった。そこに逃げ込んできた男と、それを追う妖術使いの少年。その少年に殺される男……。

『ARIEL（エリアル）』

テーマ――ユーモア・マッドサイエンティスト

『ＡＲＩＥＬ（エリアル）(3)』／笹本祐一著／ソノラマ文庫

マッド・サイエンティスト（狂人科学者）というのはアメリカのＳＦではよく登場してくる。そのとおり頭が変なのだが、『エリアル』に登場する大科学者は頭はまともだが、その孫娘たちに取らせる行動が、完全に狂っている。

銀河帝国の戦艦オルクスが地球の軌道上にとつぜん現われ、地球に対して宣戦を布告する。宇宙からの侵略に対して、自衛隊の持つ武器はどれも役に立たない。そこで登場するのがマッド・サイエンティスト岸田博士。および脳天気な３人孫娘たちの活躍。

ユーモアＳＦ、どたばたＳＦが好きな人にぴったり。

これはいまアニメ製作中であり、そのうち、コンピュータ・ゲームにもなるという。

『めいきんぐ おぶ ディガンの魔石』

『めいきんぐ おぶ ディガンの魔石』／アーテック・スタジオぬえ

最後に特筆大書しておきたいのは、アーテックが発売した「ディガンの魔石」というパソコン・ゲームに使った絵を集めたという、この画集だ。

これれにはいささか感動した。ディスクだが、画集だから書評の対象になるだろう。画集に光と動きが入ったのは、世界で最初といった感じだ。ぼくが知らないだけかもしれないが。

前にもいったとおり、ＳＦは時代を反映し、未来を先取りする。これからの日本と世界の科学と社会がどのように変化していくか。それは予断を許さないほど激しいものになるだろう。

ぼくらの好きなコンピュータと小説に限ってみても、光ディスクやＣＤの出現は、１つの予測を可能にする。

いまの雑誌の大きさがあれば、ちょっとした図書館の中身がそっくり入れられる時代が、ついそこまで来ている。ＳＦといわず書籍が大きくその形を変えることは間違いない。

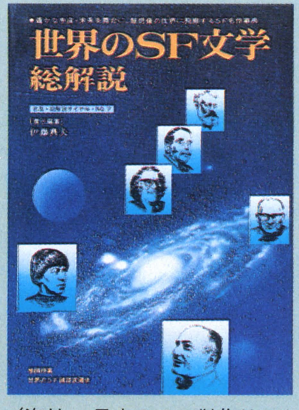
そして、そこに現われる科学もＳＦも、きみたちの中のだれかが作り出すのだ。どんなものになるのか、ぼくに教えて欲しいぐらいだ。

でも、それが常に人間の幸福に役立ち、希望を与えてくれるものであって欲しい。頼むよ。

ちょっと過去をふりかえって考えてみると、日本という国は明治維新があって、新しい時代に入った。

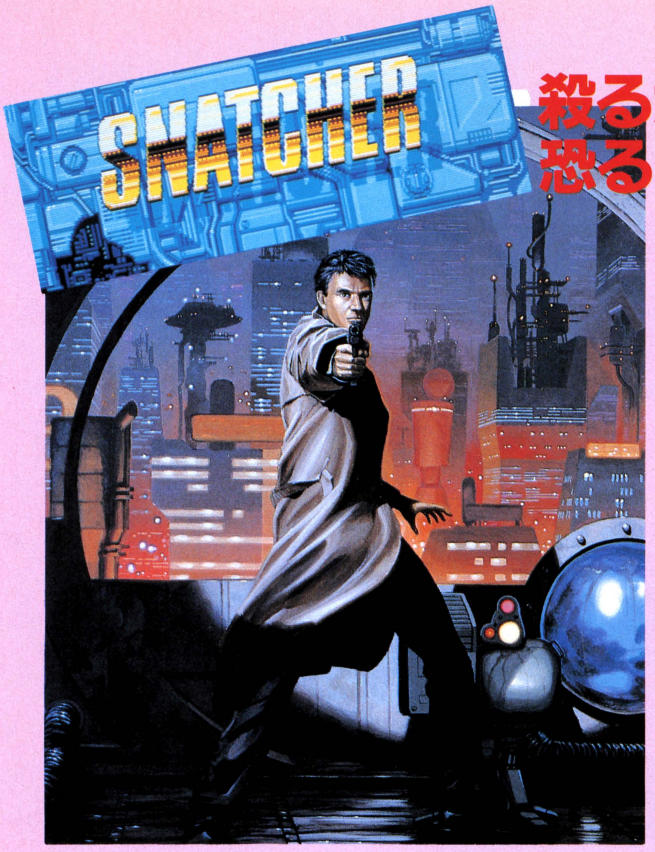
そのときに役立った立派な人々には松下村塾（しょうかそんじゅく）という小さな小さな学校から出た人が多い。明治維新前の東大だった昌平黌（しょうへいこう）から出た人で役立った人の名前は、だれも知らない。

だから、諸君もあまり学校学校と学校に拘泥しないことだね。若いときにちゃんと遊んでおかないと、年を取ってからろくな人間にはなれないよ。

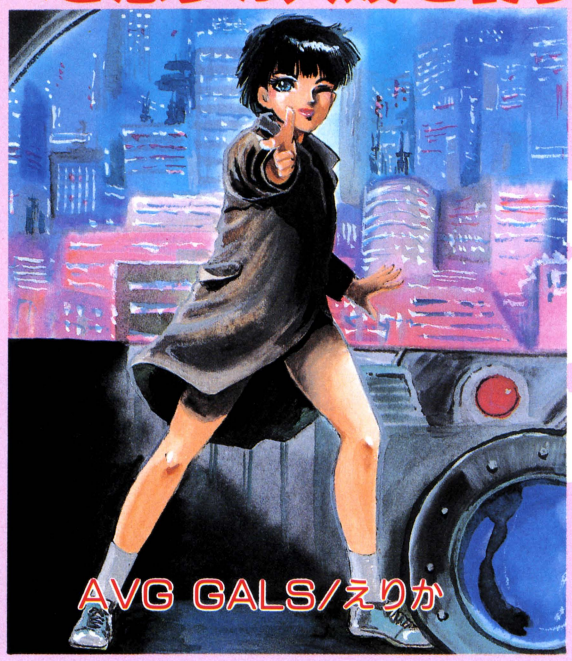


『世界のＳＦ文学・総解説』／自由国民社

（海外・日本ＳＦの傑作リストは、自由国民社刊・『世界のＳＦ文学総解説』がある。図書館でどうぞ）



殺るか！殺られるか！恐るべき悪夢が人類を襲う！



コナミのサイバーパンク・アドベンチャー、『スナッチャー』の登場だよ。近未来を舞台に、人類と謎のバイオロイドがくりひろげる命がけの戦い。ストーリーといい、グラフィックといい、もうビンビンに期待にこたえてくれちゃってる。えりかの超おすすめゲームなんだいっ。

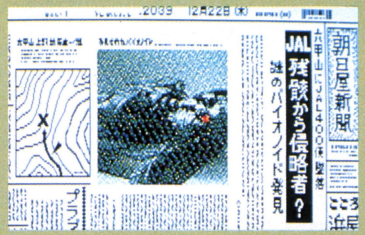
プロローグ……モスクワの大惨事

世界の半分が死滅した、モスクワの謎の大爆発

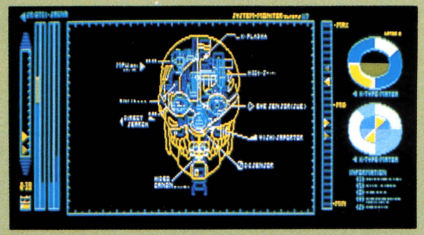
このごろ世間の話題をさらってるものに、例の「危険な話」ブーム（？）があるよね。チェルノブイリの爆発事故をきっかけに原発の恐怖を訴えたベストセラーだけど、もう読んだかな？まあ、チェルノブイリは確かに大事件だったけど、いまのところ、みんな生きてるし、スパゲティを食べない人が増えてスパゲティ屋さんが困ってる程度で、あいかわらず平和な日本だったりするワケだ。ところが、このゲームの世界では、もっと恐ろしい事件が起こったんだ。ある日、モスクワのチェルノートン研究所で起こった、謎の大爆発。その影響力はすさまじく、世界の半分が死滅してしまった！　そして、「大惨事」と呼ばれるこの事件から50年後の2039年、人類は突然、謎の生命体に襲われた。やつらは冬とともに出現して人間を殺し、ひそかに本人にすり替わって、みるみる社会に浸透していく。その手口から「スナッチャー」と名づけられたけど、正体はまったく不明。なにしろオリジナルの人間との見分けがほとんどつかないんだから、やっかいだ。やつらは何者なのか、それが、このゲーム最大の謎らしい！

「スナッチャー」の出現と「大惨事」の関係は？

▲この不気味な光景……これが例のモスクワ・チェルノートン研究所らしい。ここで起こった「大惨事」が、世界を破滅に導いた



▲「スナッチャー」の出現を報道する新聞記事。それにしても、なぜ彼らの出現は、冬と決まってるんだろう。何か秘密があるな



▲コンピュータで「スナッチャー」を解析してるところかな？　まったく正体不明のやつらに、人類は悪夢のような戦いを挑むんだ

●コナミ☎03-264-5678●MSX$_2$（ディスク3枚組＋カートリッジ）9800円、PC8801 SRシリーズ（ディスク5枚組）8800円

イラスト／大坂尚子

『スナッチャー』はマニュアルも楽しいぞ！

ね、見て見て、下の漫画。ちょっとオモシロそうでしょ。じつはこれ、『スナッチャー』のマニュアルなんですねー。ギリアンがジャンカーになるまで、つまり、ゲームに入る前のストーリーが、漫画で紹介されてるわけ。ゲームのグラフィックとはひと味違うギリアンの顔。さらに、銃撃を受け、追いつめられた「スナッチャー」の不気味なアップ。こーゆーのも、わりと好きだったりする、えりかサンなのだよ〜ん。

そして……

スナッチャーとの戦いが始まった!!

西暦2042年、国際都市ネオ・コーベ・シティ

巨大都市の美しい夜景。でも、このきらびやかな仮面の下には、さまざまな犯罪者やミュータントの巣窟という狂気と退廃の現実が隠されてる。しかも、大気汚染によって毎日のように降りそそぐ酸性の雨……。あっ、このイメージ、まさに「ブレードランナー」だあ！　あの映画はホントに名作だった。まるでユートピアの廃墟といった感じの、美しさと不気味さの入りまじった、混沌とした街の風景。あの映画のファンなら、このゲームにアッというまにのめり込んじまうね。それでさ、ゲームの主人公も、ハリソン・フォード並のハンサムだったりして……。え？　やっぱり？　へへッ、そーなのだ。主人公の名前はギリアン・シード。左下の写真のとおり、シブい魅力の超ハンサムだ。3年前から記憶喪失で、過去はいっさい謎に包まれてる。同じ記憶喪失の妻とシベリアからやって来たんだけど、現在、妻とは別居中。軍の特殊訓練を受け、本日付けでジャンカーに任命された。ジャンカーとは、対スナッチャー特殊警察班のこと。ひとことで言えば、スナッチャー処理人だ。でも、人間とスナッチャーを見分けるのは難しい。うっかり人間を傷つけちまうと、たちまちジャンカーの権利を奪われる。けっこうキビシイ仕事だよね、これは。

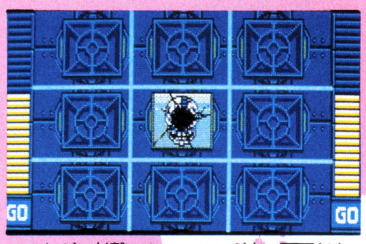
▲きびしいまなざし、キリッとしたロもとのシブ〜い二枚目。主人公はこうありたいね、のギリアン・シードさんだ

それにしても、このゲーム中のジャンカーって仕事、ますますもって「ブレードランナー」してるぞ。あの映画では、敵はレプリカントだったけどね。人間そっくりの相手を見分け、処理するところなんか、まるで同じ。なんだかワクワクしちゃうよん。「ブレードランナー」に登場したレプリカントたちみたいに、このゲームの敵「スナッチャー」たちも、美しくて哀しい存在なのかなあ。まあ、相手は人間を殺してすりかわる悪魔みたいなヤツらだけど、でも、その外見は、ほとんどオリジナルと変わらないワケだよね。もしもだよ、キミの愛する恋人が「スナッチャー」だってことが判明したら、キミは彼女を殺せるだろーか。そりゃもちろん、そいつが彼女を殺した張本人なワケだけど、彼女そっくりの姿のヤツを簡単に殺せるか……。きっとキミの心はすごく揺れ動くと思うんだ。このゲーム中には、そこらへんの心理描写なんかも盛りこまれてるんだろーか。楽しみ、楽しみ！

さあ、ジャンカー本部へ初出勤だぜ!

いきなり美人の登場!!
ひそかに喜ぶギリアン

んなワケで、本日ジャンカー本部に初出勤となったギリアン。さっそく受付に行ってみると……おおっ、東洋系の知的美人、いきなりの登場だ！　こいつは初日から縁起がいいぜ。彼女の名前は、ミカ・スレイトン。大学で犯罪心理学を専攻したインテリだ。まずは彼女の案内で、ジャンカー本部内をひととおりまわってみよう。局長室では、局長のベンソン・カニンガムにご対面。いろいろとジャンカーについて教えてくれる。あたしとしては、ショーン・コネリーみたいな上司が欲しかったけどなあ……。ま、いいか。コンピュータルームには、でっかいマザーコンピュータがある。ここには、なにかとお世話になりそうだね。それからデカ部屋。もうひとりのジャンカー、ジャン・ジャック・ギブスンは、外出中だ。彼は、元サイエンス・コップ。でも妻を「スナッチャー」に殺されて、ジャンカーに転職したらしい。とむらい合戦ってワケだね。いい同僚になれそうだ、早く会いたいぜ。それともキミは、14歳になる彼の娘の方に会いたいかな。けっこう美少女ってウワサだよ。ま、そのうち会えるって。さて、お次は射撃ルーム。なにしろ、敵は突然襲いかかってくるからね、反射神経はいつも磨いておかなくっちゃならない。ここでのトレーニングは、早い話がシューティングゲームだ。次々に現れる標的を撃つワケね。命中度や反応速度を判定してくれるから、せっせと射撃の腕前を上げてちょーだい。ええい、めんどうだ、なんてサボってると後で困るんだぞ。というのも、このゲーム、「スナッチャー」一味と戦う時は、シューティングゲームになるんだ。敵を発見したらすみやかに銃撃する。もたもたしてると、逆にやられてゲームオーバーだ。このへん、いままでのＡＶＧにくらべて、ちょいと粋なお楽しみの仕掛けだよね。ＡＶＧって刺激がないから……なーんて人にも、けっこう楽しめちゃうかもしれない。このアクション性が、ゲームに「殺るか、殺られるか！」のスリリングな緊迫感を与えているとも言えそうだ。考えてみるとＲＰＧの世界にだって、アクションＲＰＧなんてスタイルが、ちゃんと定着してるよね。なのに、なぜいままで、アクションＡＶＧが存在しなかったんだろ。だってＡＶＧファンが必ずしもアクションがヘタってわけじゃないしね。ゲームのスタイルが豊富になれば、それだけファン層も広がってＡＶＧの活性化にも役立つし。だからこのゲームの新しさ、スゴイな。



▲これが、射撃のトレーニング中の画面だよ。1ゲームごとに命中度や反応速度の判定が出て、ミカがやさしくアドバイスしてくれる。

これがジャンカー本部だ!!

●受付

▶受付のミカに自己紹介すると、なかに案内してくれる。奥のドアがシュッ！　と開くぞ

●射撃ルーム

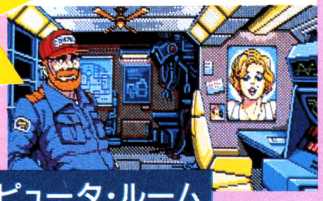
◀ここが、射撃のトレーニングルーム。がんばって練習して、腕を磨いておかなくっちゃ

●局長室

▼ここは、いわゆる上司の部屋だ。ヘマをしたりすると、ここに呼びつけられて怒られるんだろーか……

●メカニック・ルーム

▼武器やナビゲーターロボットは、ここで手に入れるんだ。ハリーの机の写真とかもしっかり見ておこう



●デカ部屋

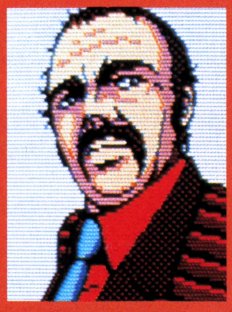
▶いつも飛びまわってるジャンカーだけど、机くらいは必要だ。となりはギブスンの席

●コンピュータ・ルーム

◀マザーコンピュータの「ガウディ」が、必要な情報を教えてくれる。うまく活用しよう

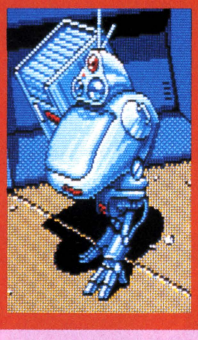
よろしく、ジャンカー本部の仲間たち

天才メカニック ハリー・ベンソン
◀なんとノーベル賞を3回も授与されたとゆー輝かしい経歴の天才科学者。人は見かけによらないんだってば！



局長ベンソン・カニンガム
◀フツーのおっさんに見えるけど、じつはこれでも切れ者の局長さんなんだ。人は見かけによらないんだぞっ

美人の受付ミカ・スレイトン
◀ジャンカーの受付嬢兼オペレーターの彼女。これからもいろいろお世話になりそう。コラコラ、よだれをふけ！



良きパートナー、メタルギア
◀短い足が、とってもカワイイ。あたしも、こんなの1匹欲しいよおっ

同僚ジャン・ジャック・ギブスン
▲シブい、シブすぎる。さりげなく立てたコートのエリが、またキマってる、ギリアンの同僚

さらに謎をはらんだ重要人物!!

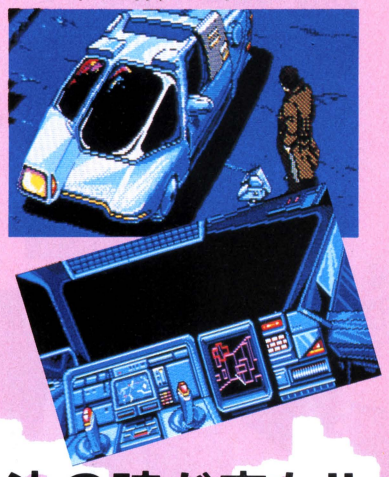
いきなり事件発生! 緊急出動だ!

「スナッチャー」発見! 突然ギブスンの連絡が…

さて、最後の部屋はメカニックルーム。ここでは、天才科学者のハリー・ベンソンが、ギリアンのための武器とロボットを用意してくれてるよ。武器のブラスターは、「スナッチャー」を処理できる唯一の銃。フィードバック機能を搭載し、使用者の反射スピードによって無限に速射性が高まるというものだ。ね、やっぱり射撃トレーニングが必要だろっ。ロボットは、ジャンカーのアシスタントとして行動をともにし、おもに捜査上の分析・記録・通信を担当するナビゲーター・ロボット。各種のセンサーを搭載してるから、あらゆる危険を察知することもできるんだ。けっこう心強い見方だよね。では、ギリアンのナビゲーターくんを紹介しよう。彼の名前は、メタルギア。「おーい、メタルギア！」というハリーの声に、物陰からゆっくりと姿を現して、こっちに近づいてくるぞ！　このあたりのシーンは、アニメ処理でかなりイイ味が出てる。他にも、オオッとうれしくなっちゃうアニメシーンが、いくつもあったよ。グラフィックの完成度、音楽の使い方にも、なかなかうならせるものがあるゲームと見たね。へへッ、楽しみだろー。

さて、メタルギアくんとも会ったことだし、ミカを誘って飲みにでも行くかな、なーんて思ってた矢先、突然、メタルギアのビデオフォンが、けたたましく鳴り始めた。ジャン・ジャック・ギブスンから、緊急連絡が入ったんだ！「スナッチャーらしき男を追いつめた！応援たのむ！」なんだなんだ、入ってそうそう、事件だよん。さっそく、メタルギアを連れ、トライサイクルに乗って出動だ！　目ざすはギブスンのいる倉庫。さあ、いままさに、キミと「スナッチャー」との戦いの火ぶたが、切って落とされたんだ。はたしてギブスンは無事なのか？　彼が追いつめた「スナッチャー」とは、どんなヤツなのか？　ここから先はキミの目でしっかり確かめてくれなくっちゃ！

▼ジャンカーが使用する空陸両用車、トライサイクル。下の写真はその内部だよ



さあ、対決の時が来た!!

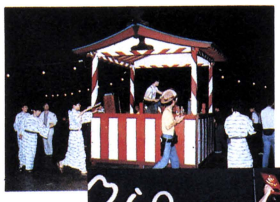
SFファンのワン・ナイト・ドリーム

第27回日本SF大会 “MiG-CON'88” Photoレポート

▲そろいもそろったSFファン1500人！

「浜の真砂はつきるとも、世にSFのタネはつきまじ」ってえ格言があるくらい(ないか?)、“SF”はこの世に満ちあふれている。小説、映画はもちろん、街を歩けば前に出した足がSに当たり、振り上げた手がFにぶつかるってなモンだ。で、トーゼン、SFファンも多い。少年少女青年老人ワンレンボディコンピチピチギャルを問わず、「SF」と聞いただけで口からヨダレ、瞳孔拡散、息も絶え絶えに群がり集まる気○いは総人口の80%はいるという。

そんなSFファンが、年に1回集まるイベントがある。1962年から毎年夏に行われている「日本SF大会」がそれだ。いろんなメディアで“SF”やってる人たちをゲストに迎え、上映会や対談、ショーを交えて2日から3日間、“SF”にひたりきってしまおうという、好きな人にはたまらないイベントだ。“好きな人”が1000人以上集まるとどうなるか? その狂乱ぶりを、今年8月27、28日に開催されたSF大会「MiG-CON(ミグコン)」からレポートしてみよう。



◀怪獣音頭に合わせて盆踊りも

▶星雲賞授賞の瞬間。矢野徹氏です

開催地は、群馬県の水上温泉(開催地は毎年変わる)。しかし！　大会は東京から始まっていた。上野駅から水上までの直通SF列車が編成され、27日朝に約400人を乗せて出発。上野ではガンダムが乗りこみ、水上駅ではササビーが迎えるというサービス付き。早くも盛りあがったところで、いよいよ大会本番。ホテルとホール会場に1500人のファンが集結。ホテルとホール、同時スタートの開幕だ。本邦初公開の「トップをねらえ！」を上映する一方、ホテルのプールでヒーローショー、西崎氏の講演があったかと思うと、小部屋でハードなSF談義、きもだめしに行こうかと思うとお庭でドンドコ盆踊り、アブナイ業界ウラ話を小耳にはさんでパソコンネット、アニメソングをカラオケに、酒を飲み飲みRPG、オークションの戦利品を片手に射的大会、これぞ温泉露天風呂、一夜明ければコスチュームショーと、寝る暇もない2日間だったのだ。最後に、来年のSF大会の問い合わせ先を。〒453名古屋市中村区亀島1-2-10　メイマイマンション505号室　ダイナ☆コンEX実行委員会

▲SF列車を出迎えるチェンジドラゴン！

▲西崎義展氏来演。『新・ヤ○ト』発表か!?

▲夜空にくり広げられた大花火大会

▲ライブバンドもあったりして

▶こちら、山本〝あーる〟正之氏のコンサート

▲エアガンシューティング大会だ

▲大会の華、コスチューム・ショウ。ポーズを決めているのは実行委員長

▶こーいう人が来るんだよネー

好評連載

How To Win

秋の夜長の㊒情報満載です！

最新人気ゲーム必勝法

ロードス島戦記……88
ソーサリアン……92
イースチーム新作情報 96

イラスト／椙村嘉一

How To Win

●ハミングバードソフト ☎06-315-8255 ●PC9801VM以降5"・2HD、UV以降3.5"・2HD／9800円

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

灰色の魔女

ついに、つーいーにっ発売された『ロードス島戦記』（そんなにリキむことはない）。「鉄は熱いうちに打て！」のことわざどおり、さっそく連載開始である。第1回は、パーティをつくり軽くオリエンテーリング。いってみょーかあ!!

選ばれし6人の勇者たちよ！

キャラクターメイク

▲ゲームを始めるためには、シナリオユーザーディスクをまず作成する

いやはやお待たせいたしました。パソコン版『ロードス島戦記』、待望の発売に合わせて、How To Win開始であります。さあみんな、気合いを入れていこうぜ、オーッ（ひとりでハシャぐなってえの）。

まず最初はキャラクターメイキングだ。オリジナルキャラは6人までつくれ、パーティの最大員数も同じ。ただし、ゲーム中にNPCと出会えば、彼らをパーティに加えることができるので、必ずしも最初から6人つくらなきゃ不利というわけでもない。

が、モノは試しだ。とにかく6人つくることに決める。となると、次の問題は、メンバーの組み合わせ方。戦士中心でいくか、魔法使い中心でいくか、ウーム。まだゲーム全体のイメージをつかんでいないので、迷う、迷う。よーし決めた！　と叫んだわりには無難にまとめる。戦士系3人（ナイト1、ウォーリアー2）、魔法使い系2人（プリースト1、シャーマン1）、スカウト1だ。

ではメイキング開始。このゲームでは種族と性別を入れると、あとはパソコン側が自動的に異なった基本値（ストリングスやインテリジェンスなど）を持つキャラを提示する。これにボーナス点を分配して最初の能力値が確定となるのだが。

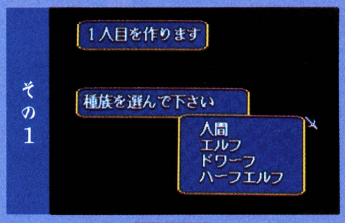
この基本値がランダムで出てくるのだ。だからラッキーなキャラは基本値だけで職業につけるけど（指定された種類の能力値がある水準以上ないと、その職業につけないシステムになっている）、オチコボレは、どんなにボーナス点を分配してもなんにもなれない——つまり失業者だ。こんな場合はそくつくり直し。また同じ種族、同じ職業のキャラでも、能力値の高いほうが、いろいろメリットがあるっつーのはＲＰＧの鉄則。そんなこんなで、「いい目が出ろよ！」と熱くなって何度もキャラメイキングを繰り返すわけだな。これじゃチンチロリン（サイコロを使うバクチの一種。某編集部のＹ副編の得意ワザ）と同じじゃないかよ——と思いつつ、えーい、いい目出ろ!!

ちょっとおことわり

オッとなんてこった。ココだけの話だけど、この原稿はテスト版を元に書いているのだ。だからキミの持っている製品版と多少ちがっているかもしれないけど、気にすんなョ。ハガキなんか送ってこないでね!!

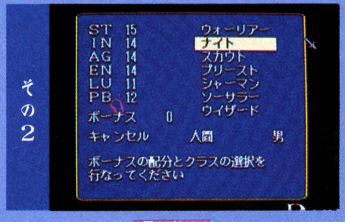
メイキング・キャラ

その1



▲人間以外は種族によって選べるクラスが決まっている。初めにパーティの編成を考えてからつくっていくのがいいんじゃないのかな

その2



▲各クラスに必要な最低能力値は11。でもこれじゃ使えない。15ぐらいほしいところだ。それにAGとENは高いほうがいいと思うな

その3

▲出た～この絵が『ロードス』のウリなのだ。ついつい女を選びたくなるのも男のサガなんでしょうか。でもドワーフは男女同じなのをお忘れなく

冒険準備編 市場で装備の買いだしをする

危険がいっぱいのファンタジー世界じゃ、非武装なんかで歩けない。冒険を始めたプレイヤーが初めにすることは、武器と防具をそろえることだ。

このゲームでは村の市場がそういう装備を扱う場所になっている。パーティはさっそく買い物を始めた。「え～とそこのショートスウォードね。切れ味バツグンの2枚刃タイプ。ちゃ～んとＡＧＳ（アドベンチャーギルド公認規格）マークは入ってるんだろうな」なんて感じかな。

そうだ、ここで今回活躍する６人を紹介しよう。名前、性格などはあくまでもフィクション。似た人があなたのまわりにいても、それはただの偶然のなせるワザ。当編集部にはいっさい責任がありませんよ。

私はこれで冒険に出たぞ

デイヴ・コンブ

◀ロンドン生まれのロードス育ち。ナイトの称号を持つわりには、腰が低いという評判だ。ただ武装にはちょっとウルさく、気に入ったものしか身につけない

ヒサキ・コンブ

◀一見おとなしそうに見えるけど、いざ戦闘になると大暴れするタイプ。戦士経験は長く、各地をわたり歩いていたという強者だが、最近は歳のせいかマルくなった

クラベ・コンブ

◀ドワーフ族は勇者が多い。クラベもギムに負けないくらいの能力は持っている。その温厚な人柄もあって、パーティ内での信頼度はＮＯ・１。ヒゲのクラベと呼ばれてる

サトウ・コンブ

◀このパーティの最年長者。スカウト経験は長く、裏側の世界にもよく通じている。力はないが、素早い動きですぐ敵の後にまわりこむのが得意の戦法だ

ササキ・コンブ

◀マイリー神を信じる敬けんなプリースト。ＰＢが９というのであんまり美男子ではないが、正直な男としてみんなに好かれる。力もあるが戦いの場に出ることは少ない

ケーコ・コンブ

◀パーティの紅一点。ＰＢが高くみんなの女神的存在だ。もちろん魔術力も人並み以上あるから、戦闘ではとっても頼りになる。怒りっポイのが玉にキズ

冒険者たちの頼みの綱――それが村だ！

これが村の基本的な場所。ここにあげた酒場＆宿屋、寺院、市場の３つはどこの村・街でもそろっているみたいだ。ほかにも特別な場所として盗賊ギルドやウィザードギルドなどがある。でもいまはヒ・ミ・ツ。

酒場＆宿屋

ここでは情報を集めたり、セーブすることができる。酒を飲んでいる客の中にはＮＰＣや別れたキャラがいるので、またパーティを組むときには話しかけよう。酒を飲むとマスターが話しかけてくれるんだ

寺院

寺院は治療の場所。解毒や死んだキャラを生きかえらせてくれるが、その値段はとっても高い。司祭の話はふつうはつまらないことばかりだが、重要なことを話してくれるときもあるようだ。祭ってる神と関係あるのかな

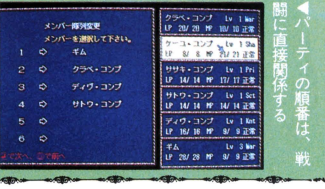
▲村・街に入るとまず広場へ。この広場の絵も場所によってちがっている。メニューを見て行先を決めよう

市場

武器や防備を売っているところ。いらないアイテムを買ってもくれるので、お金がたまったらより強力な装備に替えていこう。また街によって売っているものも少しずつちがうからちょくちょくのぞいてみるべきだね

そして村の外へ

◀キャンプを張って装備を整える



◀パーティの順番は、戦闘に直接関係する

ターパの村 ギムをパーティに加え戦力増強

スタートはターパの村。準備ＯＫのパーティは、みんなで相談した結果、ノドをうるおすために酒場ホワイトドワーフ亭へと向かった。

みんなの注文はビール、バーボンのロックなどバラバラ。もうみんなワガママなんだから。おかげで主人からはたいした話を聞けなかったゼ。しかたなく飲んでいた家に話を聞くことに。

客の中にいた僧侶（そうりょ）に話しかけると、アムレット（護符）を買わないかと勧められた。うっもしかしてコレってよくある新興宗教のサギ商法かも。おいみんなどうする？

初めに口を開いたのはその道にくわしいサトウ。「う～んボクも昔ひっかかった経験がある。やめたほうがいいんじゃない」。するとプリーストのササキが「いやいやきっとコレは冒険に必要なアイテムなんだよ」。デイヴはひと言「じゃアンタが買いなさいって」。これにはササキを除いて全員がうなずく。ササキはアムレットを手に入れた。

そのおかげでもないだろうが、次に話しかけた人物は、ＮＰＣのギムだったのだ！　ギムはいっしょに旅をしてもいいといっている。……ということはダレかがバイバイするワケだ。見つめ合う６人、眼と眼。

多数決という民主主義の方法がとられ、結局ヒサキがこの村に届まることになった。ヒサキ、「いいよ、いいよオレはここで酔いつぶれているから」と、捨てゼリフを残してパーティを離れ、代わりにギムが入ったのだ。

友情よりもHow To Winを選んだコンプパーティはこうして村をあとにした。道は南へと続いている。パーティはギムを先頭にワイワイ楽しく南下していくことにした。

NPC見っけ①

ギム

ドワーフのウォーリアー。ＡＧは低いので動きはニブイが力は強い。レベルが低いうちは彼の後ろに

発見！

▲残念だけどヒサキとはここでお別れですねェ

ザクソンの村 村長宅で聞いた初仕事とは

▲ザクソン村を発見。だれが待っているのかな

パーティが次に訪れたのは、南にあるザクソンの村。ターパで味をしめた一行はさっそく酒場へ。手当たりしだいに客に話しかけていった。

「すいません、なんかウマイ話を知りませんか？」というヤツもいれば、「ワーイおいしそうな料理。ねっ食べてもいいでしょ」なんて食い気に走るヤツもいるし、ホントしようがないの。

この酒場ではＮＰＣが３人登場。パーン、エト、スレインだ。う～ん３人か、すでにギムがいるからここのＮＰＣを全員加えると計４人。オリジナルが２人しか残らないんじゃ、なんかさびしいなァ。

今度は合議でデイヴが抜けることになった。代わりに若きナイト、パーンが仲間になった。「やっぱり若いほうが、イザというとき頼りがいがあるワ」とはシャーマン・ケーコの言葉。

パーティはここでまた市場へ行って防具を買いたした。これで全員が武器と防具を装備できたので、戦闘になっても怖くない。士気が上がったパーティは「寺院へ行ってみよう」（ササキ）という意見にしたがって、司祭の話を聞きにいった。しかしめぼしい情報はない。「それじゃ残るは村長宅」（サトウ）というわけで、パーティはリッパな家の前に立っていた。

話を聞けば、最近この村のまわりにゴブリンが現れ、暴れまわっているので、だれか退治してくれる者を探していたところだという。やった!!　初クエストだゼ。

NPC見っけ②

パーン

若き戦士。能力は高くはないが、軽いノリで大好き。持っている装備はすべて自分の名前がついているんだ

エト

童顔でいかにも誠実そうな感じがするプリースト。色白ぽっちゃりタイプはあんまり好きじゃないんだよな

スレイン

ローブをかぶった暗～い男。いかにも魔法使いという感じがするよね。ＥＮが低いのですぐやられてしまう

▲ラーダの神を祭る寺院。ターパと絵がちがうね

オット、クエストだ！

▲選挙スローガンは「ゴブリンの出ない安全な村」!?

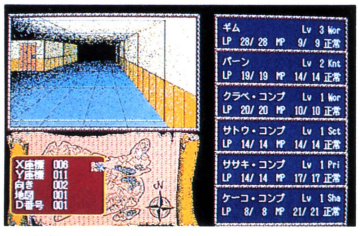
ゴブリンの洞窟 スケルトンとの対決

▲村長の依頼を聞いてから行かないと出てこない

ゴブリンの洞窟は暗く湿っていた。その中をパーティは恐る恐る進んでいく。ドアがあった。先頭のギムがみんなに開けていいか、と同意を求めて目配せをしてくる。ドアをバタンと勢いよく開けると、暗闇からカタカタという音が聞こえてきた。スケルトンだ。

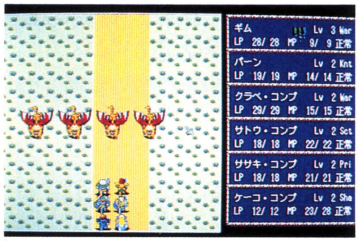
戦闘はレベルの高いギムとパーンを中心に、そのバックアップという型でクラベやサトウが加わる。しかしまだ経験の浅い2人はなかなかヒットが出ない。後ろからはササキとケーコの魔法攻撃。ターンアンデッドは効かなかったが、ファイアーボルトで1匹倒した。

こうしてなんとか5匹のスケルトンをやっつけたパーティは、いくばくかの経験値と金を手に入れた。



▲ゴブリンのダンジョン

▲ダンジョン内にはワナもあると聞いているけど

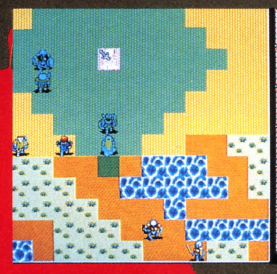


▲オープンで突然ワンダリングとご対面。逃げろ！

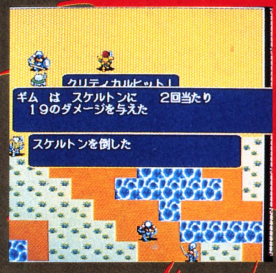
コンバットシーンだ

レベルの低いうちの戦闘はタクティカルがいちばん。ＬＰの低いプリーストやソーサラーをうまく移動させて、敵の攻撃を避けられるからだ。しかしうまい戦術を身につけておかないと、強い敵と出会ったときにうまく共同攻撃がとれなくて負けることもある。

◀前3人、後ろ3人に分かれてパーティは配置される。まず移動命令を



◀移動力はＡＧによって変わってくる。敵も動くことを頭に入れて考えろ



◀クリティカルヒット!! ギムが1発でスケルトンをバラバラに

◀簡略モード。ただしタクティカルとちがって後ろにいてもやられる

レベルUP

ゴブリンダンジョンを冒険する間にも、こうした戦闘がいく度かあり、キャラクターがレベルアップする。レベルが2となるとＬＰも増えて、ダンジョンの奥まで行けるようになってきた。どうやらここが初めにクリアする冒険らしい。マップを描きながら奥へと向うコンプパーティ。でも目的のゴブリンとは、まだ一度も遭っていない。きっとどこかに㊙のドアがあるのだろう。

▲やったぞレベルアップ！ 戦闘の途中でいきなり表示されてオドロイた

Record of Lodoss War 灰色の魔女

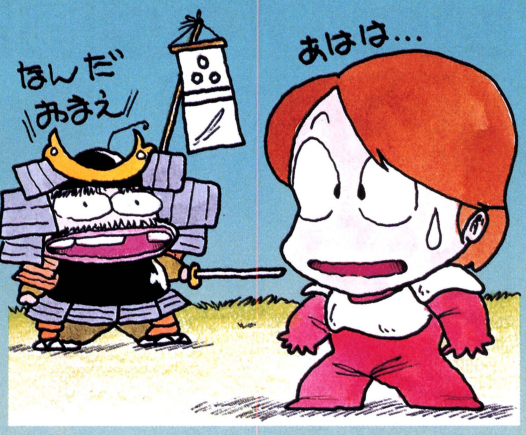
次号は別冊付録だ!!

ダンジョンの主ゴブリンはどこにいるんだろう？ そして次にパーティを待ち受けるクエストは？

今回は製品版じゃないこともあって、あまりくわしくやれなくて残念。というわけで次回は豪華別冊付録、『ロードス島戦記・裏マニュアル』の登場だ、期待してくれ～！

▲ここはどこだ？ 廃墟の街が……

●日本ファルコム　☎0425(27)6501　●PC98・88SR・VAシリーズ、X1-t/3800円



追加シナリオVol.2の発売日が10月21日に決定！

戦国ソーサリアン

今月は、誰もがびっくりしちゃう追加シナリオVol.2の最新情報と、Vol.1のレベル4、5のマップ公開という2本立て！　うーん、ソーサリアンが日本の戦国時代に来るとは、まさに奇想天外！　おもしろそう!!

いままでとちょっとちがう世界が楽しめますよ。

異変は戦国時代の日本で起こった

「追加シナリオVol.2完成直前」という情報を入手したわれわれは、さっそく日本ファルコムへと取材に行ってきました。お話をしてくださったのは本誌でもおなじみの五十嵐さん。さてさて、今度のシナリオは……？

――タイトルが「戦国ソーサリアン」ということで、まずこの説明をしていただきたいのですが。

五十嵐　この「戦国」とは日本の戦国時代のことですね。

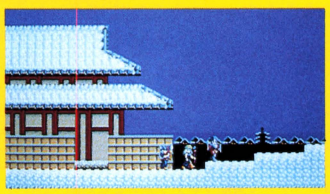
――ほほぉ、舞台が日本になるのですか（賛否両論出てきそうだなぁ）。

五十嵐　ええ。ずっと前から考えていたのですが、こんなストーリーです。ペンタウァに偉大なる魔法使いがいまして、彼が日本の方から邪悪な魔の波動を感じるというのです。つまり日本に戦乱を起こしている原因がその魔であり、ほっておくと世界中を戦いでうめつくしてしまうかもしれない。そこでソーサリアンたちがその魔を倒しに行くというわけです。

――なるほど。ところで日本の戦国時代をリアルタイムで感じているということは、ペンタウァの世界がこの時代に存在していたということなのでしょうか？　まぁ、時空がどうつながっているのかはわかりませんが……。

五十嵐　ええ、そんな感じに受けとってもらって結構です。

ここは冬の京都。背景の五重の塔が見えるかな？



 イラスト／盛本康成　渡辺天留子

今回のボスキャラは、歴史上有名な武将たち

――シナリオはどのような構成になっているのでしょうか？

五十嵐　シナリオは5本あります。**それぞれのシナリオには関連性があって、**1のシナリオのなかに2のシナリオをクリアするための大事なヒントが入っていたりするんです。

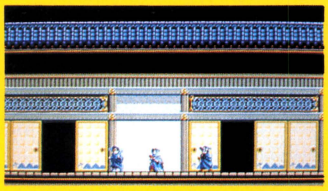
――へー、画期的ですねぇ。

五十嵐　また、各シナリオで相手となる武将がいるんです。**1番目のシナリオが武田信玄**で……

――おーっと！

五十嵐　あとは織田信長、豊臣秀吉、真田幸村、そして徳川家康となっています。

当然お城も登場します。なんか場ちがい？



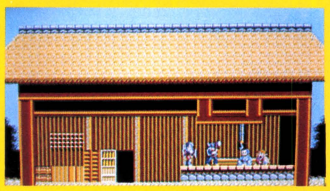
――なんかＳＬＧでよく目にする方たちですねぇ（笑）。つまり魔にあやつられた彼らが各シナリオのボスとして立ちふさがるわけですね？

五十嵐　ええ、魔の下僕（しもべ）が彼らにのり移っている、というのが大半ですね。それらを取りはらって退治する、という感じになります。

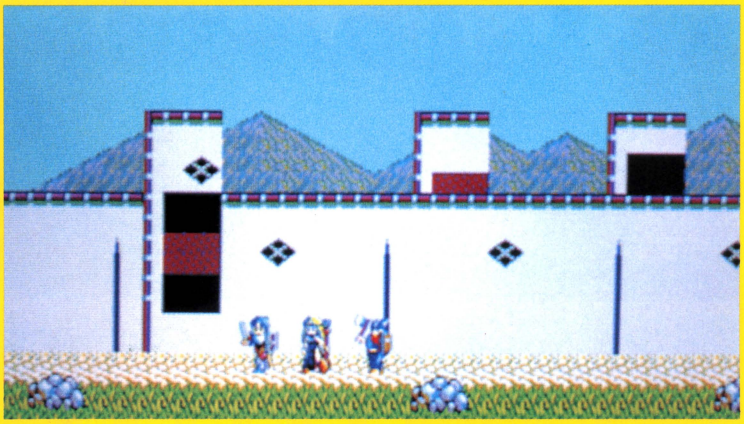
――敵が武将となると、ザコキャラもちがってきますよね、当然。

五十嵐　ええ、ほとんど怪物は出てきません。各武将の部下たちがそれにあたるわけですが、シナリオによっては彼らすら出てこないこともあるんですよ。

まさに日本家屋。こらこら土足で上がっちゃって……



ペンタウアから戦国時代の日本へ。三河の国に現れたソーサリアン



デカキャラだっておなじみのものばかり

――デカキャラは出るんですか？

五十嵐　ええ、全部のシナリオに出てきます。日本調ということで、阿修羅とかも出てきますよ。

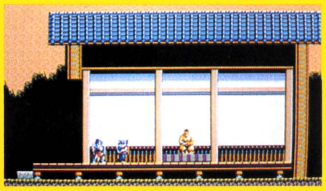
――これまた楽しみですね。日本調といえば忍者や、トラップいっぱいのからくり屋敷などはどうでしょう？

五十嵐　忍者は出てきます。でもトラップはあまりありませんね。隠れアイテムも……。

――最後に、多少気が早いかもしれませんが、Vol.2以後の追加シナリオについてお聞きしたいのですが……。

五十嵐　Vol.3も考えておりますが、

仏像をものめずらしげに見つめるソーサリアンたち



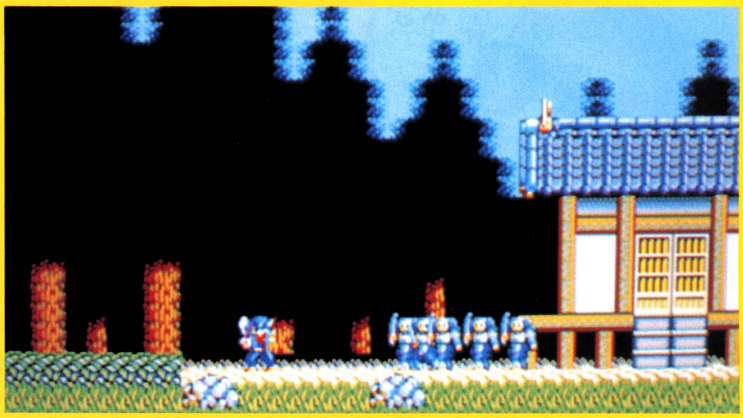
まだまだどうなるのかは分かりませんねぇ（笑）。たぶんやるとしたら戦国時代ではなく、ペンタウァになるんじゃないですか？

――ではVol.3が出たとして、Vol.4で、「シナリオコンテスト」の入選作集が出る！

五十嵐　……といいですねぇ（笑）。

――本日はありがとうございました。

敵はもちろん武士や忍者といった日本人。なんかフクザツな心境



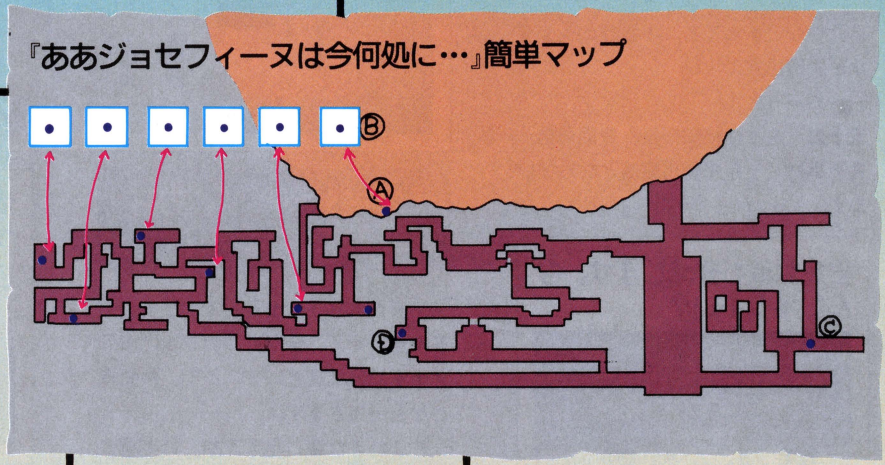
SORCERIAN 追加シナリオVol.1

ああ、ジョセフィーヌは今何処に……

マップは『紅玉の謎』のダンジョン版といった感じで、アリの巣を連想させるできばえ。だから簡単マップも表現方法を変えてみたゾ。指先のテクニックがちょっぴり必要なシナリオだ。

◀地上にいるピエール・ロック・ウッド。「ドラゴンの水晶」を探している冒険家だ。彼からは情報以外にも「キズ薬」がもらえるんだけど、そのためにはあるアイテムが必要となる。ダンジョン内をくまなく回れば見つかるぞ！

▲ピエールからもらった「キズ薬」を彼にあげると、とっても役立つアイテムが手に入る、そう、あのにっくき落盤部分を通れるようにする「ツルハシ」なんだ。これでジョセフィーヌに会うことができるね。



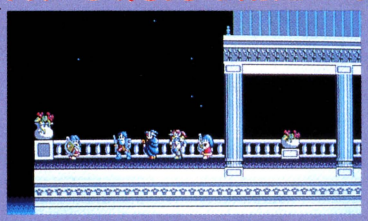
▶石化させる玉を投げてくるバンブー。彼によって石にされた山賊が書き残したメッセージどおり、とっても危険なヤツだ。でもあるアイテムさえあれば大丈夫。バンブーは逃げ出し、あわれな最期を迎えることになる。

◀やっとの思いでパーティに入れたジョセフィーヌが大活躍！彼女(？)を先頭にしてこの壁を調べると「ウゥ…ワンワンワン!!」と、何かがあることを教えてくれるのだ。さっそく「ツルハシ」で掘ってみようっと！

Keiko組（ケーコぐみ） ソーサリアン班

ケーコ組は、みなさんからの熱い投稿によって成り立ってます。誌上で紹介した人はもちろん、その何十倍もの惜しくも載らなかった人の存在があったからこそ、ここまでやってこれたのです。そこでみなさんへの感謝の気持ちをこめて、どーんとプレゼントをしちゃいます♡　優秀情報部門、優秀イラスト部門、そしていままでに寄せられたすべての投稿から抽選で選ばれる特別部門の各部門ごとに入賞者を決定します。発表は1月号。そう、いまからでも間に合う！　おたより待ってまーす♡

NPC、分身の術だぁ！

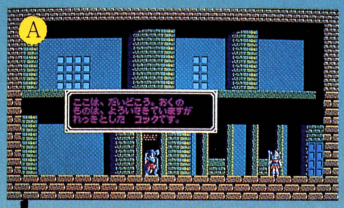


▲岐阜県の児玉竜二くん。ＮＰＣを１画面に２人出しちゃうワザです。ＮＰＣ側でないテンキーを押しながら会話をすればいいのだ。

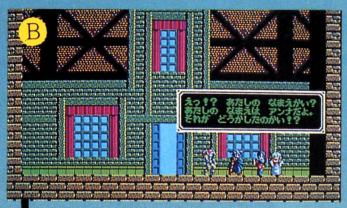
▲愛媛県のペンタウァの王様くん。ＦＬＹを使ってカレンに会い、仲間にしてから再び地下に来ると、なんと声とロープが！ 一体だれ？

アマゾンの剣（つるぎ）

推理ＡＶＧ風のシナリオだけに、このシナリオでは足を使った捜査活動が必要不可欠。行きづまったと思ったらもう一度すべての場所へ行ってみよう。ボスキャラの強さは特筆ものだ。



▲コックの女の子いわく「いくら臨戦態勢だからといって、ヨロイを着たまま料理をつくるのは、ごめんこうむりたいですね」だって。うーん、そりゃそうだ。食事がまずくなっても知らないぞ！

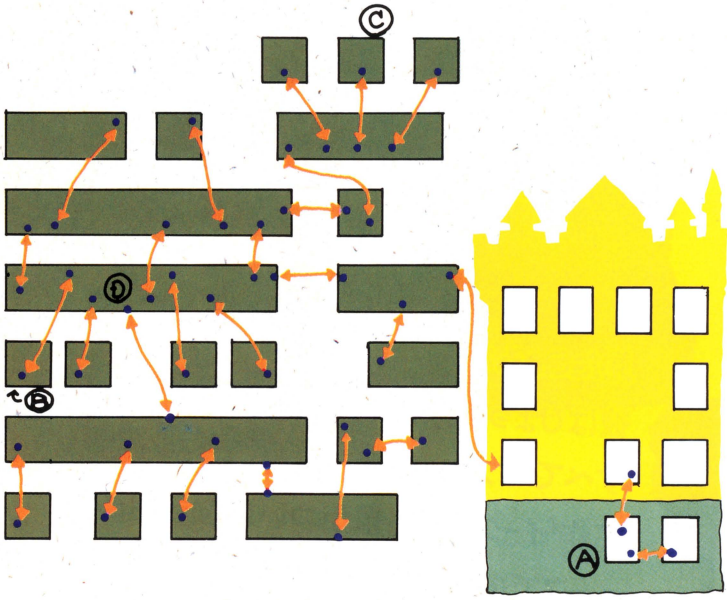


▲ここは「銀のたてごと」という、聞き覚えのある名前の宿屋。女主人と話してみると……やっぱり！　『天の神々たち』のＮＰＣだったアンナちゃん（「ちゃん」ってトシじゃないけど）だったのだ。うーん、時は無常だよなぁ。

▲牢屋に捕まっていた女の子(？？)からも情報収集。話によると、つい最近牢屋に入ったばかりという乞食の老婆に、何か不審な点があるらしい。よし、さっそく老婆に会いに行こう！　どうでもいいけど、こんなにカワイイんだからその口調やめない？

▲町を占領している魔物のおかげで、自由に町中を歩きまわることができない。南の商店街に行こうと思ったのだけど、立入禁止だってさ。しかたない、行ける範囲で捜索を続けることにしよう。しかし、タルフ王はどこに行っちゃったんだ？

『アマゾンの剣（つるぎ）』簡単マップ



恐怖の首ナシキングドラゴン！

▶愛知県・江見明子

ドラゴンモードの親玉「キングドラゴン」の突然変異版(？)が現れたゾ！　写真を見てもらえばわかるとおり、首がないのだ。よくこんなので生きてるなぁ。やり方は「ヴァイデス」が出てきたところでプログラムディスクとシナリオディスクを入れ換えるだけ。88版で確認しました。イラスト載せられなくてゴメンネ。

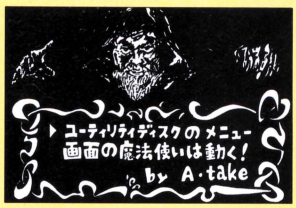
高い魔法をかけるときは……

▶東京都・浅古朗

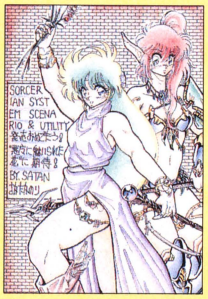
「ユーティリティー」を使って、魔法をただでかけてしまうワザがこれだ！　やり方は①かけたい魔法の代金をそろえる。②セーブする。③魔法をかけてもらう。④かけてもらったアイテムを道具屋に売る。⑤ロードする。⑥道具屋でさっき売ったアイテムを買い戻す。

ちなみにどちらも「ユーティリティー」のお店だよ。

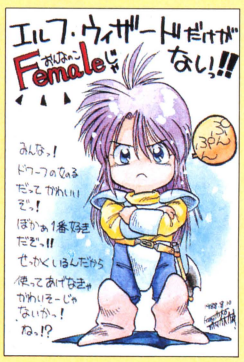
イラストコーナー♡



▲三重県のA・takeくん。そうそう！初めて見たとき驚いちゃった♡



◀もはや常連の神奈川県はＳＡＴＡＮ坂貴紀くん。プレイしてどうだった？

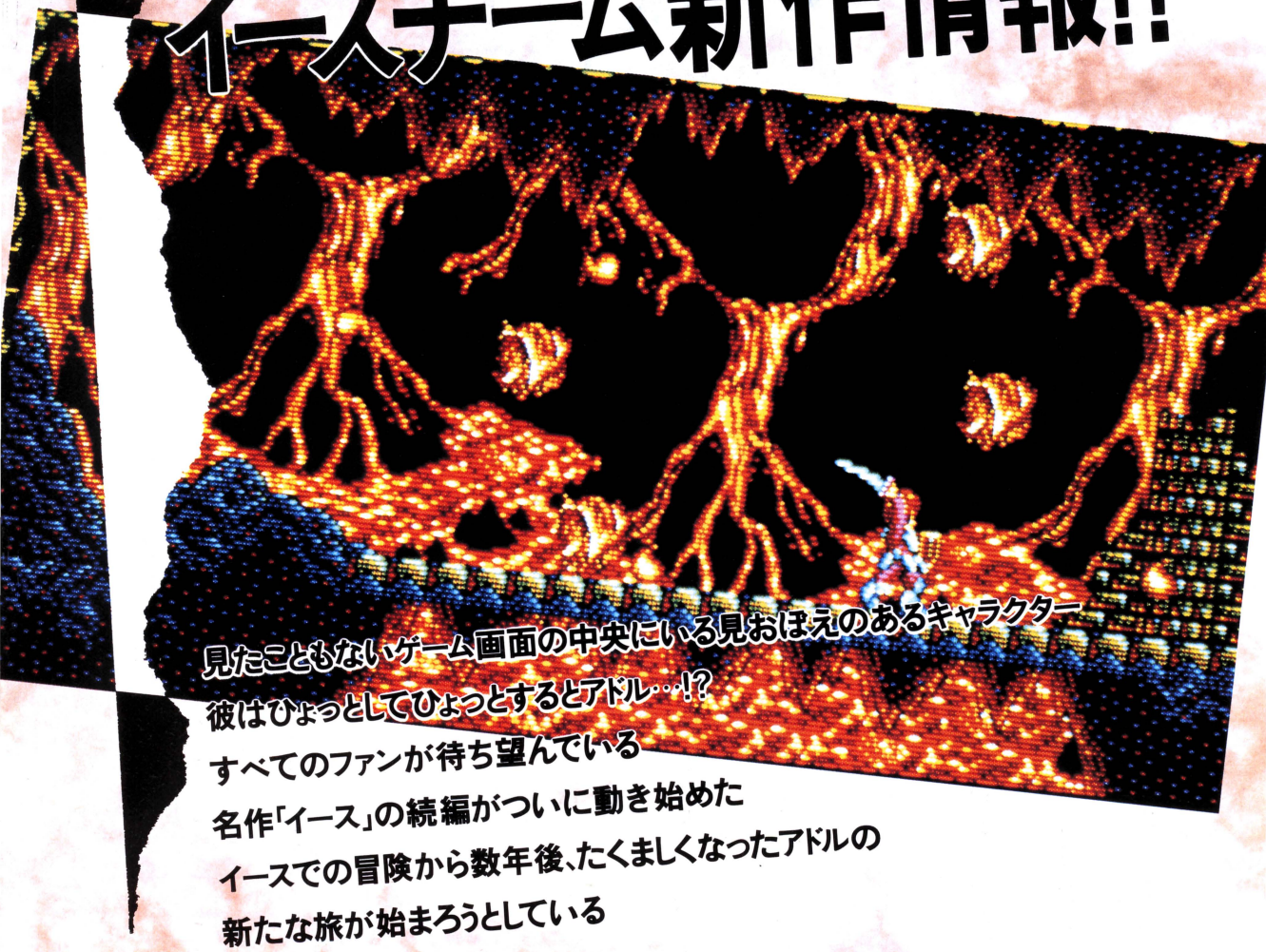


◀神奈川県の田中久仁彦くん。わーお上手♡でもオールドになると……ねぇ？

情報募集中！

あて先：〒102 東京都千代田区九段南４－７－16　市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「ケーコ組・ソーサリアン班」係

イースチーム新作情報!!



見たこともないゲーム画面の中央にいる見おぼえのあるキャラクター
彼はひょっとしてひょっとするとアドル…!?
すべてのファンが待ち望んでいる
名作「イース」の続編がついに動き始めた
イースでの冒険から数年後、たくましくなったアドルの
新たな旅が始まろうとしている

橋本昌哉さんに直撃インタビュー!!

"立川方面でなにか大きなことが動きはじめている…"。そういう情報をキャッチしたわれわれは、さっそく立川方面…いわずと知れた日本ファルコムへ取材班を送りこんだ。そして取材班は、あのイースチームが新たなゲーム、しかも「イース」、「イースII」の流れをくむゲームを製作中であることを知ったのだ！

いったいこのゲームがどんなゲームなのか、率直なところをイースチームの代表である橋本さんにたずねてみた。まだ詳しい話はできない、ということだったが、サワリの部分だけでもかなりの収穫が得られたゾ。

――見たところ、この主人公はアドルのようですが…。

「ええ、そうです」

――ということは、このゲームは『イースII』の続編、『イースIII』ということですか？

「タイトルが『イースIII』になるかどうかはわかりませんが、このゲームはアドル・クリスティーンの冒険、第3弾ということになります」

――前2作とのつながりはあるんですか。ゲームの舞台とか…。

「まったくありません。まるっきり別の話になります。イースの国でのお話は前作で終わりです。ただ、ゲームの途中に『イース』時代のキャラを出したりして、つながりをもたせる可能性はあります」

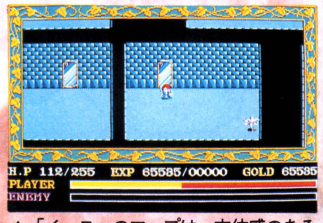
――画面を横スクロール方式にしたのはどうしてですか。

「アクション性を高めるためなんです。『イース』ももちろんアクションですが

 イラスト／盛本康成

「イース」のシステムがさらに洗練!

視点がガラリと変わって マップの構成、特徴に大きな変化



▲「イース」のマップは、立体感のある平面マップという感じだったが…

すべてを斜め上から見下ろす形式の「イース」の画面は、立体感とともに、平面の広がりがよく表現されていた。それに対して新作は、視点を真横に動かすことにより、高さや深さといった、上下の広がりがよくわかるようになっている。

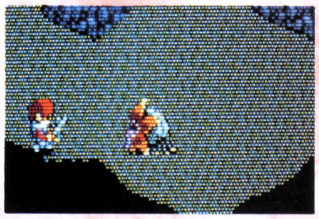
あっと驚く奥行き感! 三重スクロールによる大パノラマ

▲鐘つき堂の大雲海のような立体感がさらにパワーアップされる

初めて鐘つき堂にのぼり、窓からのぞく雲海をながめたときの感動を思い出してほしい。あの広がりと奥行きのある画面がこのゲームでも味わえる。独立してスクロールする3枚の画面が生み出す奥行き感はまさに壮大だ。

このゲームのシステムは、「イース」のシステムをさらに発展させたものになっている。画面構成ひとつ取っても、こんなちがいがあるのだ。

アドルの動きがよりリアルに アクションゲームとしても充実!



▲体当たり式の戦闘から、アクション性たっぷりの戦闘システムになる。

「イース」の戦闘は、敵に体当たりするだけのシンプルなものだったが、新作では視点の変更にともなって、上下の動き、すなわちジャンプしたり、しゃがんだりする動きが加わり、アクション性が数段パワーアップ。高度なテクニックを駆使できる、手ごたえ十分のゲームになりそうだ。

けど、ただのぶつかりだったでしょう。今回は、かなりアクションゲームを意識したつくりになっています。だからといって難しくなったというわけじゃありません。『イース』の良さである、無理のない展開、だれでも最後までいける難易度はそのまま残して、アクション面を本格的にしたんです」

――アドルの動きも剣をふるとか、バリエーションが増えたようですね。

「そうですね。アクションゲームの基本パターンといいますか、ジャンプして斬るとか、しゃがんで突くとか…そういうものはひととおり使えるようになっています」

――画面の奥行き感がずいぶんありますね。

「画面が3枚あるんです。手前のものと中央のものと奥のものがありまして、手前のものと中央のものがズレて動き奥のものが止め絵になっているのです。この3枚を重ねあわせることで、これまでのゲームにはなかった奥行き感を出しています。『イースII』の鐘つき堂での奥行き感を出す処理をパワーアップさせたんです」

So Long! Keiko組

イースII班

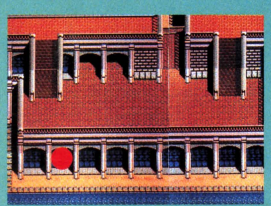
ケーコぐみ

とうとう「イースII班」解散のときが来てしまいました。お便りをくれたみなさん、ほんとにありがとう！　またつぎの機会にヨロシクね♡

キャラクター表示モード発見！

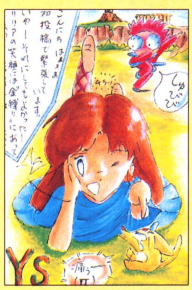
栃木県の山口修一くんから送られてきた情報です。MSX2版「イースII」で、ESCを押してポーズをかけた後、T、O、とキー入力するとキャラクター拡大表示モードになります。キャラクターのアニメパターンが見られるのよ。いろんな場所でやってみてね。

ごめんなさいっ！



えーと、9月号のサルモン神殿のマップに誤りがありました。通行証の発行所の入口の位置がまちがっていたんです。写真の赤丸の場所が正解。どうもすいませんでした！　だけどなんでケーコ組でおわびしなくちゃいけないのよー。ぷんぷん。

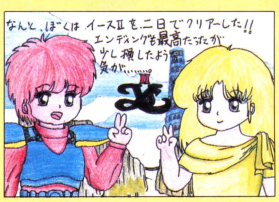
イラストコーナー♡



◀静岡県のイースはラビュタではなかったクン。長いPNだわねえ

◀長崎県の小倉さん。ご声援ありがとう。イースII班はなくなってもつぎがある！

◀兵庫県の三浦くん。残念だけどイースII班は今回でおしまいなの



▲福岡県の溝田くん。早解きもいいけど、よーく味あわないとね

——背景などもずいぶんハデですね。

「ええ、ビジュアルの演出にはかなり凝ってます。ゲームをしているというよりは、映画を観ているような感じになると思いますよ」

——ところで、気になるストーリーのほうなんですが…。

「それについてはちょっと…。まだなんともいえないんですよね。ただ、ひとつの町を中心として何かが起こる。ということはいえます」

——王国などではなく、町ですか。

「ゲームとしては、ストーリー重視のIIから、アクション重視のIへ少し戻す、といった感じになります。『イースII』の世界は、ちょっとでかすぎましたからね。あれ以上にするとついてこられなくなるでしょう」

——なるほど…。

『まるで映画を観ているような感覚』が楽しめますよ！

というわけなのだが、いかがなもんだろう？　あのイースチームの新作というだけでも期待してしまうのに、その新作がアドルの冒険第3弾だというのだから、ファンとしてはもういてもたってもいられないんじゃないだろうか。え、発売はいつだって？　気が早いなあ。橋本さんの話では、発売日についてはなんともいえない、まあ年末から来春にかけて発売できたらいいなあ、ということだったから、とりあえず気長に待ったほうがいいだろう。これからも、新しい情報がわかりしだい誌上で発表していくからね。

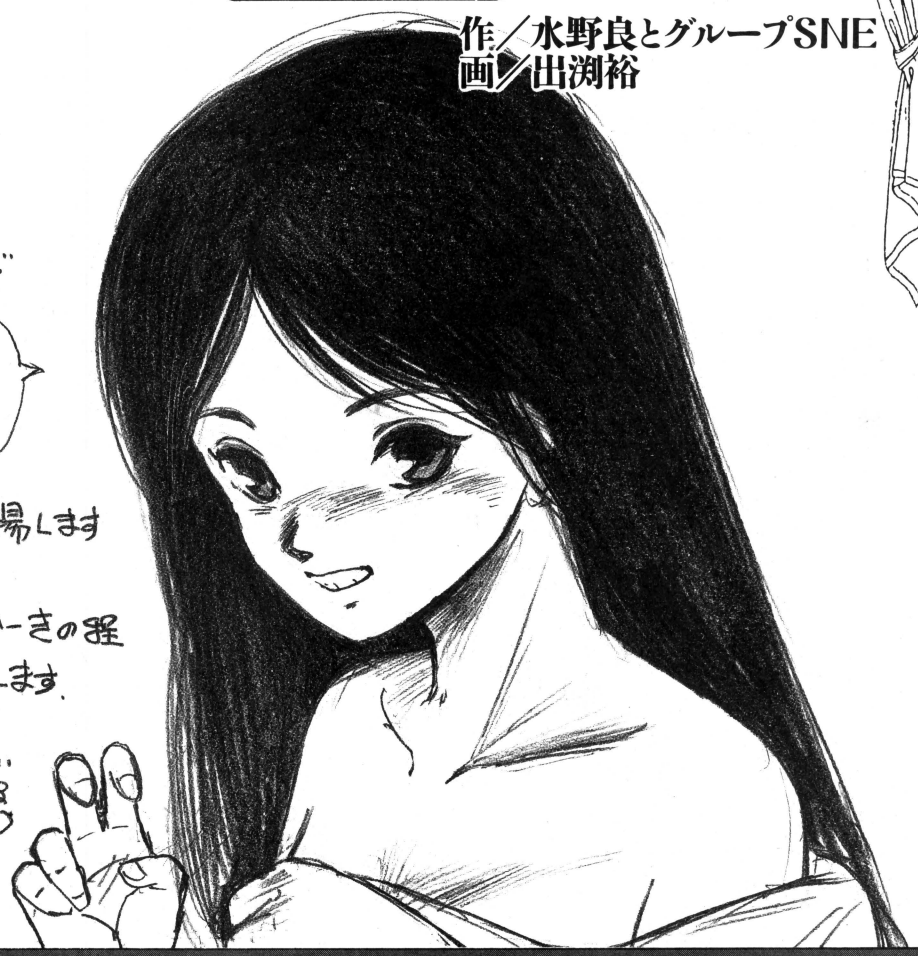
最後に、インタビューに心よく答えてくださった橋本さんに、心から感謝いたします。どうもありがとうございました！

ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕



episode III 5人のダーク・エルフ

王城の宝物庫より盗まれた〝魂の水晶球〟を求めて、大いなる冒険の旅に出たフレイムの若き騎士スパークと、その5人の仲間たち。彼らの必死の探索の結果、盗難事件の影に、謎のダーク・エルフが存在することがわかる——そして真犯人であるであろう5人のダーク・エルフと6人のパーティの死闘が始まった！

テーブルトークRPGの実際のプレイをそっくりそのまま誌上再現する、過激な連載第3回。不幸なスパークの運命やいかに!?

大混戦、そして謎の娘の事

GM　さて、先月からの続きだ。ダーク・エルフとの戦闘、いってみよーかあ！　アルド・ノーバの魔法によって、ひとり倒されたとはいえ、まだ敵は４人もいる。

ギャラック　ダーク・エルフのＥが死んで、Ｄに11発のダメージが命中しているんだな。

GM　オウ、イエス。そして、ＡとＢとがスパーク君と接近戦に入っていて、ＣとＤがきみたちを迎えうとうという状況だ。

アルド・ノーバ　説明的な会話をありがとう。では、次の魔法の狙いはＤということだね。

ギャラック　そして、〝フレイムの白色彗星〟こと、ギャラックはＣを狙って走りよる。

グリーバス　同じく〝マイリーの白色わい星〟がそれに続きます。

リーフ　とにかくがんばれがんばれ、ＧＧコンビ！

スパーク　応援だけじゃなくって、行動もしてくれない？

リーフ　やだ、この場で様子を見てる。

スパーク　がるるるる。

ライナ　わたしはみんなとは目のつけどころがちがうから、まったく別のところに走るわ。えーと、確か白装束の娘さんがいたわね。その娘の正体を確かめに行くわ。

アルド・ノーバ　おっと、なかなか鋭いね。でも、いまは戦闘中だから、スパーク君を助けてやったほうがいいと思うけれどね。

ライナ　やだ、娘のほうに走るの。

スパーク　ぐるるるるる！

GM　第２ラウンド開始するよ。まずは先制権の判定から。スパーク君、どうぞ！

スパーク　ＯＫ、こっちが取った。このラウンドは予定どおり武器の交換だ。

ランスを捨てて、グレートソードを馬の鞍から抜く。

アルド・ノーバ　Ｄに再びザップの呪文を使ってみよう。いちおう、ダメージは６発だけど。

GM　フッフッフ、ダーク・エルフは魔法に対して強い抵抗力を持っている。前回はダイスの目が悪かっただけだ。アルドの魔法はＤには効かない！

リーフ　炎のトカゲさん、あたしに力を貸してちょうだい。それいけ、ファイア・ボルト。目標はＤ。

GM　カキーン！　リーフの魔法もはじきかえされた。

ギャラック　やるな。しかし、武器のダメージは止められまい。Ｃに向かってバトルアックスの一撃を放つ。

GM　きなさい！　ダーク・エルフの回避は20%。戦闘スキルからマイナスしてちょ。

ギャラック　ならば、集中力だ。これは、失敗。しかし、攻撃はできる――成功！　ダメージ、９発！

GM　ダーク・エルフはレザーアーマーを着ているから、ダメージは５発になるけどね。もちろん、彼はまだ生きているよ。

グリーバス　そこにハルバードでチャージをかけます。といっても、修正はありませんよね。

GM　なんて、やさしい簡易ルール。

グリーバス　集中力を使いますよ。あっと、成功しませんね。ということで攻撃ですが、はずれていますね。

GM　ライナさんはこのラウンド、無関係な娘のほうに走っているから、ダーク・エルフの反撃だ。

　まず、ＡとＢだけれど、こいつらはスパーク君に切りかかる。Ｃはギャラックを攻撃。――で、はずれと、はずれと、命中だ。あんまり、ダイスの目が良くないなあ。ギャラックにはダメージが６発いってるけど、アーマーで止まっているだろう。じゃあフレイムの白色彗星は、生命力から１点だけ引いておいて。

　ついでＤだけれど、こちらは憎むべきドワーフに向かってファイア・ボルト。こいつは魔法だから、はずれはしないけれど抵抗される可能性がある。

グリーバス　だめだ、ドワーフなのに

抵抗力が低いのは、システムのせいだあ。

GM　失敗してから、文句をいわないでくれる。魔法によるダメージは7発だからね。

グリーバス　アーレー！

GM　――さて、ライナだけれど。

ライナ　はい？

GM　白装束の娘のところに行くんだったね。えーと、彼女は歳のころは16歳くらい。驚くほど白い肌に真っ黒な髪、それに目は緑色をしている。走りよってくるライナを警戒しているよ。マントの中で何かを握っているようなんだけれど、盗賊であるライナさんにはなんだかわかるだろう。いちおう、知識スキルのチェックをお願いしようか。3倍していいからね。

ライナ　成功しています。

GM　ＯＫ、彼女はおそらくショートソードを握っているようだ。

ライナ　安心して、わたしはあなたの敵じゃない、と呼びかけます。

アルド・ノーバ　なんの根拠もないけれどね。

ライナ　いちいち、うるさいわね。女のカンに根拠はいらないの。

GM　ダーク・エルフと戦っている以上、あなたがたが敵ではないことはわかります。それよりも、あなたは戦いに参加しなくていいのですか、と娘はいうよ。

ライナ　（うぐっ）わ、わたしはあなたに警告するために、やってきたのよ。ここは危ないから、下がっていたほうがいいわよ。

GM　しかし、戦いになった以上、わたしもこのままみすごすわけにはまいりません。あなたがたは、フレイムからいらしたのでしょう。ならば、あなたがたがいかなる使命を持っているのかも知っています。あなたがたが探しているものは、きっとあのダーク・エルフが持っているはずです。それより、早くスパークの援護を。

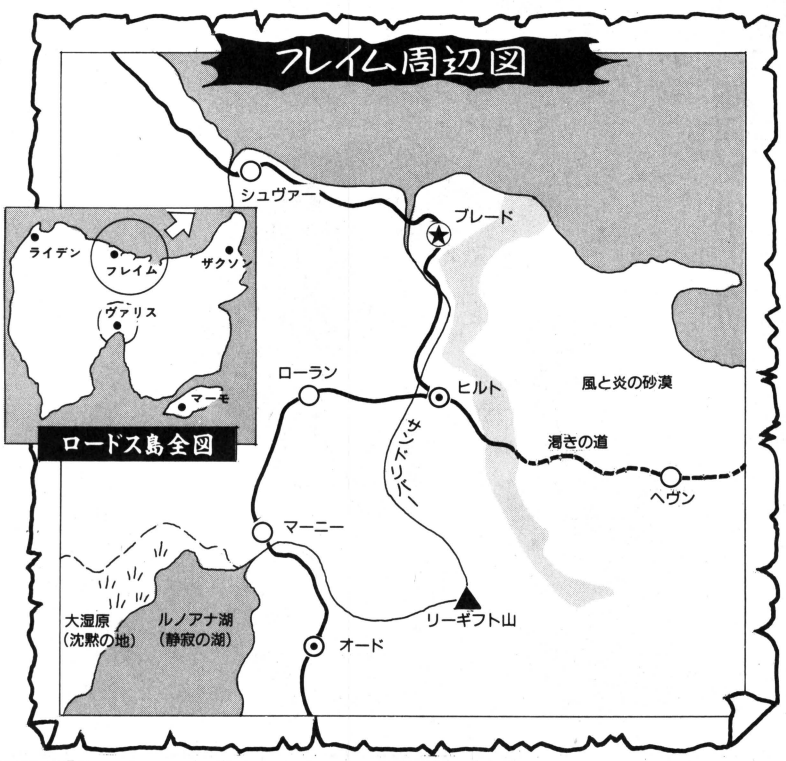
ライナ　はあ、この人も関係者だったわけね。なんだか、拍子が抜けてしまったわ。彼女の勧めにしたがってスパーク君を助けにいきましょう。

GM　謎の娘もショートソードを抜いて、ライナに続くよ。

アルド・ノーバ　ハイ、質問。その娘は本当にスパークと、ヤツの名前をいったんだね。

GM　なかなか、チェックがきびしいね。そのとおり、彼女は確かにスパークの名前をいった。

リーフ　怪しい！



登場人物紹介

スパーク

◀フレイムの新米騎士で、パーティのリーダー。ゲームを進めることに命を賭けるナイスガイ

アルド・ノーバ

◀どう見ても戦士にしか見えない魔術師。何を考えているのかわからない渋いヤツ

グリーバス

◀ドワーフのプリースト。彼のことをまことちゃんとか鍋頭とか呼ぶのはやめませう

ギャラック

◀元傭兵の戦士。スパークとは幼なじみ。おっかない顔だが、実はヒョーキン

リーフ

◀まぶたの母を探すハーフエルフ。スパークを不幸者にする元凶といわれている

ライナ

◀イキな女性盗賊。難使いの女王様でもある。ただしハイヒールははいていない（バカ）

スパーク落馬し、大不幸となる事

GM　怪しいね。えーと、ふたりの会話はおそらく、２ラウンドくらいかかっているから、スパーク君の援護に入れるのは、５ラウンド目ということにしておいてね。その前に第３、第４ラウンドの戦闘を解決してしまおう。

スパーク　先制権はとっている。

アルド・ノーバ　乱戦になってきているから、直線で飛ぶザップの呪文はもう使えないだろうね。

GM　まあね（ホーホッホ、自分で自分を制約してしまうのが、うんちく野郎の欠点だな）。

アルド・ノーバ　では、魔法の使えなくなったわたしは、ゆるゆると歩いて近づいていくことにしよう。

リーフ　あたしにはまだ、魔法が使えるわ。それ、スネアー！

GM　だれに？

リーフ　Ｂにかける。

GM　えーと、Ｂは魔法の抵抗に成功しているから、きかないよ～ん。

リーフ　ダーク・エルフ、許すまじ！

スパーク　オレはＡに攻撃をしかける。集中力を使って失敗、攻撃もはずれ。

リーフ　不幸！

スパーク　頼むから、それをいわないでくれ。本当に不幸になっていきそうだ～。

グリーバス　今度は、不幸なスパークの援護をしましょう。ハルバードを横に振るって――命中！　Ｂに対してダメージは14発。

ギャラック　Ｃを狙って命中している。ダメージはえーと、８発だ。

GM　両方ともまだ生きているよ。やっぱり、ダメージは集中させなきゃ。第４ラウンドいこう……。先制権ロールの目はずいぶんといいね。それじゃあ、不幸なスパーク君どうぞ。

スパーク　スパーク君、不幸！　当たっていない。

リーフ　魔法が先よ。意地でも、Ｂを転倒させてやるわ。スネアー！

GM　積極的に行動しているのは、評価できるけれどね。ダーク・エルフはその魔法に対する抵抗力が高いという本領を発揮している。

リーフ　くやしいっ。

アルド・ノーバ　これは長期戦になりそうだね。

アルド・ノーバの予想どおり、戦いは10ラウンド以上もかかった。しかし、

ライナに謎の娘の援護も加わって、ダーク・エルフのBは倒すことができた。しかし、AとCは得意のインビジビリティを使って逃げられてしまった。

もうひとりのダーク・エルフDは逃げようとしたところを、デイテクションの呪文を使ったアルド・ノーバによって見つけだされ、彼に誘導されて駆けよったスパークの馬にはねられ、瀕死の重傷を負って降伏を申しでた。

もちろん、スパークも馬から落馬して、しっかり1発のダメージを受けてしまった。

リーフ　スパーク君、不幸。
スパーク　誘導するなら、しっかり誘導してくれ～。
アルド・ノーバ　馬は急には止まれないからね。でも、逃げられなくてよかったのではないかい。
スパーク　よくない。馬は無事だろうな。
GM　無事だよ。
ライナ　さて、捕まえたダーク・エルフDを訊問しないとね。鞭で地面をピシッと叩く。
アルド・ノーバ　ちなみに拷問といったほうが正しいようだね。
GM　女王さまモードに入りましたね、エヘヘヘヘ。
ライナ　なんとでもいって、わたしはあくまで実用的なのよ。知っていることをひとつ残らず話しなさい。
GM　ダーク・エルフはエルフ語で何かをつぶやく。
リーフ　ハーフ・エルフをなめないでね。あたしには、エルフ語がわかるはずよ。
GM　もちろんさ、★※◇＃□。それは聞くに耐えないような悪口だった。
ギャラック　さては、お下劣なことをいっていたんだな。
GM　そのとおりィィィ。
リーフ　やっだー。
ライナ　（カマトトぶってるわね）共通語でしゃべりなさい、共通語で。わたしはエルフ語はしゃべれないの。
GM　さすがに、下等な人間どもだな。繁殖力が強いだけで世界にのさばっているくせに、と、ダーク・エルフは嘲りの笑いを浮かべる。
スパーク　自分の立場がわかっていないようだな。この場で手討ちにしてもいいんだぜ。
GM　おー、それ、たいへん、たいへん、こまりますですよ。なんでも、話す、いのち助ける、これ正しいアルネ。
グリーバス　いきなり、卑屈になりましたね。
GM　彼は命を助けてくれるのなら、なんでも話すといっているね。
ライナ　それでいいのよ。まず、〝魂の水晶球〟だけどだれが持っているの。
GM　まず、死体から探してみたらどう。
ギャラック　そりゃ、そうだ。よし、探してみた。
GM　持っていないよ。
ギャラック　そんなことだろうとは、思ったけれどね。
GM　じゃあ、逃げたヤツラが持っているってことだ。オレは持っていないからな、と彼はいう。
リーフ　Aかしら、Cかしら。
GM　ムフフフ（なーんとなくやーらしいことを連想したりして）さて、どちらでしょう。逃げられた以上どっちでも同じだろうけどね。
ギャラック　次は目的を聞いてみよう。おまえたちはなぜ、魂の水晶球を盗んだりしたんだ。
GM　目的は知らない。ただ、命令されただけだと彼はいう。ただし、偉大なるファラリスのためだと、聞かされているらしい。
スパーク　だれから？
GM　もちろん、あのお方からだ。
ライナ　もったいぶるわね。あたしはまだるっこしいことが嫌いなのよ。
GM　彼は直接はあったことがないんだけれど、仲間のダーク・エルフからは、「黒の導師」と呼ばれているらしい。
アルド・ノーバ　あくまで、正体は明らかにしないつもりなんだな。
GM　まだ、連載3回目だろ。黒幕の正体がばれてしまってはおもしろくもなんともない。
スパーク　どうせウッド・カーラだろうが！
GM　ノーコメント。

ニース、パーティに加わる事

スパーク　それより、逃げていった仲間はどこに向かったかわかるか？

GM　われわれはこのままヴァリスの首都ロイドに向かって、港に停泊している貿易船シー・ウルフ号に乗りこむことになっていた。ちょうど、出発は2週間後の夕方だ――と彼は教えてくれる。

ギャラック　ずいぶん口の軽いダーク・エルフだな。

GM　こいつが、ここでプライドを発揮して舌でもかもうものなら、手がかりがまったくなくなってしまうよ。それに、下っ端は口が軽いものと相場が決まっているんじゃないか。

スパーク　いろいろと、すったもんだしたあげく、ようやく口を割ったと考えればいいさ。

GM　そうそう、尋問の時間は省略したんだよ。

ライナ　ほかにも必要なことは聞きだしたいけど。

GM　といっても、これ以上話すことはないよ。で、このダーク・エルフは約束どおり逃がしてくれという。

スパーク　確かに騎士として約束はしたが、騎士とはいってもフレイムの騎士団はわりとご都合主義なんだよなあ。

グリーバス　そうですね。放してやると、逃げていった連中と連絡を取りあうかもしれませんしね。

リーフ　じゃあ、ここでバッサリと。

ギャラック　それが後腐れが一番ない方法ではあるな。

アルド・ノーバ　ダーク・エルフより、こちらのほうが邪悪だね。

ライナ　殺してしまうのはかわいそうよ。でも、逃がすわけにはいかないから、われわれの目的が達成されるまではおつきあい願いましょう。

GM　ダーク・エルフはぎゃあぎゃあ、わめいているけれど。

ライナ　なにも聞こえませんことよ。縛りあげて馬で引っぱって連れて歩きましょう。

GM　ひでえー。ダーク・エルフの風上におきたいような性格だね。

ライナ　現実的といって。現実的と。

ギャラック　そうだ、つべこべいってないでキリキリ歩け。

スパーク　ところで、ロイドまではいったいどれくらいかかるんだ。

GM　ふつうにいけば、12日くらいだね。

スパーク　それなら、十分間にあうな。

GM　じゃあ、山越えでロイドまでご案内～。

グリーバス　さらば、フレイム。また来る日まで。ヴァリス、ヴァリスと草木もなびく～。

GM　ロイドよいとこ、一度はおいで。はぁ～、どっこいしょ～、どっこいしょ～。

スパーク　おまーら、いったいなんなんだよう！

アルド・ノーバ　謎の娘は放っておいていいものなのかね。

ギャラック　いいわけがないな。忘れていたよ。娘さん、あんたはいったいだれなんだ。

GM　「どうも。あなたとはお初にお目にかかるはずです。でも、アルド・ノーバとスパークの名前は父から聞いていますし、お会いしたこともあります。お忘れですか？」

思いだしたかったら、知識スキルの3倍でチェックすること。

アルド・ノーバ　当然、成功しているよ。

スパーク　当然、失敗しているよ。

リーフ　スパーク君ってば……。

スパーク　どうせ、オレは不幸だよ。

GM　じゃあ、アルド・ノーバは彼女のことを思いだす。この娘こそだれあろう、きみの恩師「北の賢者」スレイン・スターシーカーの娘、ニース嬢であった～！

ギャラック　つ、ついに出たな2世キャラクター！

グリーバス　ロードス島戦記の歴史を感じさせますね。

リーフ　有名人なのね。サインでももらおうかな。

GM　サイン！　サインね。ぐふふ。ベストセラー作家のこのぼくが……。

スパーク　おまえはお呼びでないの。

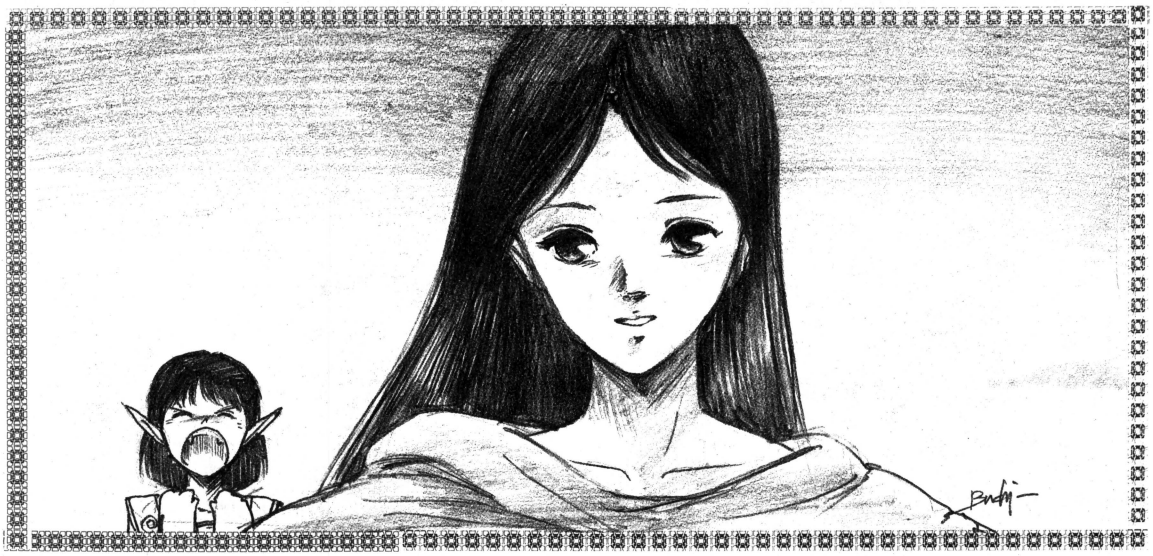
GM　させてくれてもいいじゃないかあ～。

スパーク　で、そのニースちゃんがなぜこんなところにいるんだ。

GM　理由はかんたん、きみたちと同じ理由だよ。彼女もまた魂の水晶球を求めて旅をしているんだ。そして、自らに降りかかるであろう運命と戦うためにね。

ライナ　どんな運命？

GM　彼女にも、具体的にはわからないらしい。それは夢の形をとって、彼女に予兆として与えられたものなんだ。もちろん、不吉な夢としてね。いまのダーク・エルフの話を聞いて、おそら



く自分が夢の中で見たものは、黒の導師と呼ばれるものに関係しているのかもしれないと彼女はいう。

スパーク　目指すものは一緒というわけか。

ギャラック　それにマーファの司祭みたいだし。

グリーバス　レイリアさんやスレインよりは強くはないようですからね。

アルド・ノーバ　なにより、ＧＭがお気に入りみたいだからね。

ライナ　連れていくわけね、やっぱり。

ＧＭ　みんな協力ありがとう。彼女もそれを望んでいる。自分ひとりの力で片がつけられるほど、事件は小さくはないようだから、と彼女は皆に頭を下げる。

リーフ　あたしのアイドルの地位があぶないわ。

スパーク　よーし、出るものの出たところでさっそくロイドに向かって出発だ。われわれの旅の目的はまだ終わったわけではない。

ＧＭ　了解。さて、まだまだ続く、追跡の旅。魂の水晶球は無事スパークの手に戻るのであろうか？　そして黒の導師と呼ばれる謎の人物の正体は？　スイレン夫妻の娘ニースが加わって、女３人かしましい。いよいよ、話は中盤へとさしかかり、舞台はフレイムからヴァリスへと移っていく。

リーフ　スパーク君てば不幸！

スパーク　なんでだよー！

ロードス島だより

ハローエブリバディ、ＧＭことゼネラルモーターズで～す（はずしたか）。

さて、いよいよ読者参加のイベントを開始しました。さあ、こぞって応募してください

●ＮＰＣ募集

先月号に引き続き、「ロードス島Ⅲ」の中で活躍するＮＰＣを募集します。応募方法はハガキに、①キャラの名前②性別③年齢④種族⑤職業⑥外見（イラストがよいですな）⑦性格および特徴――を記入すればＯＫ。なお⑦には、装備や特技、生い立ちや現在の境遇など、そのキャラの具体的なイメージが浮かびあがるものもドンドン書いてください。ハガキ１枚につき記入できるキャラは１名分のみ、複数記入や封書は反則になります、あしからず。

●キャラクター・コンテスト

まいどおなじみキャラ・コンです。「ロードス島Ⅲ」であなたがもっとも好きなキャラの名前を書いてください。いままでの経験からいうと４～５カ月後くらいに最終結果が出そうです。ひとりで何枚でもハガキを出すこと可です。

●タイトル画に登場するのはダレだっ！

新企画です。もうお気づきでしょうが、新連載になってから、毎月のタイトル画に、ディードやスパークなど、おなじみキャラたちがドーンと登場しています。で、次はどのキャラを出したいかリクエストしてください。ちなみに、これはキャラ・コンとは関係ありません。

●こーゆーのをやればいい

９月号の新連載第１回で、読者参加イベントでおもしろいアイデアがあれば送って――と告知したところ、反響はあったのですが。「オリジナルモンスター（アイテム）募集」、これは〝ＲＰＧファン倶楽部〟ネタでしょう。「その後の展開を予想させる」「プレイヤーの代わりに読者がダイスを振る」ユニークだけど、連載の都合上、実現はちと無理。というわけで、改めて大募集。「ロードス島Ⅲ」でしかできないオモシロ・イベントを考えてくださいな。

というわけで、今月の業務連絡は終わり。連載に関する感想やイラストなども待ってます。ほんじゃまー、また来月！

〈応募＆おたよりのあて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「ロードス島」係

クロちゃんの

RPG千夜一夜

The Thousand and One Nights

VOL.14

旅もひとつの人生だ

黒田幸弘

ハロー、エブリバディ！　ハウアーユー？　というわけで洋行帰りの勢いで、今月は旅の話などしてみよう。RPGの世界に限らず、旅は人生のメイン・イベントなのさっ！

イラスト／中野豪

第77夜　自由業に時差ボケなし！

ひょんなことから、オリジンズ88の記事をコンプに書くことになったんで、みんなで行ってきましたよ、アメリカはミルウォーキーまで。大会の様子については、今月のカラーページに記事を書いたから、こっちでは裏話でもしようかな。

じつはアメリカに行くと話したら、ある人からおどされたんだ。

「昼夜が逆になるから、時差ボケがけっこうきついですよ、黒田さん」

「だいじょうぶだよ、なにしろこちとら自由業だからね。朝の6時に起きることもあれば、夕方まで寝てることもあるんだぜ」

「そんなこといって、大丈夫かなあ」

でもぼくの予想どおり、こういったありがたい心配は、まったく無用のものだったんだ。なにしろ同行した5人の前夜のスケジュールは、ちょいとすさまじいものがあったんだよ。

ぼくはコンプに夜中の1時ごろまでいて、それから自宅に帰って仕事。しかもこいつが長引いて、寝たのは朝の6時だったかな。編集部のSくんも、午前3時ごろ帰宅ということだし、H氏はさらにひどくて、コンプの悪友につかまって朝まで飲んでいたんだって。どうやって帰ったか覚えていないというから、あいかわらずよく飲むなあ。安田・水野の両先生にいたっては、前日は徹夜で仕事をしていたというありさま。体だけは大事にしてくださいよ。

というわけで、ここまで生活が乱れていては、アメリカに行っても時差ボケなんか起きるはずがないよ。

第78夜　やっぱりアメリカは遠かった？

しかも今回の旅は、出だしからなかなか不吉だったんだ。なにしろ成田じゃ、いきなり台風くずれのカミナリをくらうし、アメリカに行ったら、それまでの熱波がウソのようにすっかり冷え込んで、なんと雨まで降りだしたんだ。地元の人の話によると、ミルウォーキーの気温は、前日の39度から23度に下がったんだってさ。

となれば、次は雨男さがし。しかしこれはすぐに見つかったね。なにしろ水野先生が、「ワハハハ、アメリカの熱波も、ワシのケイオス・パワーには勝てんのかァ！」なんて喜んでいたからなあ。ぼくらコンプ関係の3人は、途中で安田・水野先生とわかれたんだけど、行った先のサンフランシスコは快晴だったからね。水野先生、ケイオス・パワーもいいけど、セシルみたいなのに「キル・ケイオス！」と襲われてもしりませんよ。

しかし正直なところ、今回の旅でいちばん感じたのは、アメリカは遠かった、ということだね。太平洋を渡る10時間はともかく、ロサンジェルスからミルウォーキーまではさらに7時間以上かかるんだから、待ち時間もいれると、ほぼ1日じゅう飛行機の中という

ことになるんだ。

もっとも〝ほぼ1日〟というのが遠いかどうかは、人によって感じかたがちがうだろうね。ぼくは初めて新幹線で関西に行ったときに、1時間乗っていても目的地に着かないので、「新幹線はのろい！」と思ったくらいの短気な人間だから、あまりとやかくはいえないんだ。ぼくの大伯母は50年以上も前に、船でアメリカに渡ったことがあるんだけど、そのころは太平洋を渡るのに20日くらいかかったというから、それに比べれば1日くらいどうってことないんだろうなあ。

というような理屈はぜんぶわかってるんだけど、でも、やっぱりアメリカは遠かったよ！

第79夜 旅と放浪者たち

現代の交通機関を使っても、あんなに遠いと感じるんじゃ、昔の旅はいったいどうだったんだろうね。なにしろ歩くか、または馬にでも乗るか、はたまた船で航海するか、いずれにせよエラく時間をくう旅だったことだけはまちがいない。それじゃ昔の人も、ぼくみたいに「遠いなあ」と思いながら旅をしたのかな？

いや、待てよ。どうもちがう気がするぞ。ぼくは昔ながらの歩きの旅をしたことがないから、正確にはわからないんだけど、たぶん昔の旅は、現代の旅の感覚とは、かなりちがっていたんじゃないかと思うんだ。

というのは現代では、旅というのは通常の生活パターンからたまに抜けだす状態のことだよね。ハワイに行くからといって、仕事をやめてしまうわけじゃない。ただ単にちょっと遊びにいくだけでしょ。ところが昔の旅というのは、非常に長期間にわたるものなので、旅人はそれまでの普通の生活をやめて、新たに〝旅の生活〟というものに入らなくてはならないんだ。旅はそれ自体がひとつの人生なんだね。

だから現代の旅行者のように、「遠いなあ」といったような気持ちは薄かったんじゃないかなあ。なにしろ旅自体が独特の世界で、その旅の生活を続けていけば、誰でもいつかは目的地につくんだからね。

中にはこうした旅の生活が、性に合ってる人もいるんだ。そんな人は目的地もなく旅を続ける放浪者になってしまい、故郷にはまず戻らないというわけなのさ。きみがＲＰＧで使っているキャラクターも、本質的にはこの〝旅する放浪者〟のはずだよ。

こういった旅する人の心がまえについては、芭蕉の『奥の細道』を読むのがいいんじゃないかな。いちばん最初のあたりに、旅の生活についての考えが書かれているから参考にしよう。しかし芭蕉もまさか自分の本が、ＲＰＧの参考資料になるとは思わなかっただろうなあ。

第80夜 冒険商人とキャラバン

しかしそれじゃ、普通の生活を捨ててまで、誰が何の目的で不便な旅をするんだろうね。世の中に放浪癖のある人間が、そんなにたくさんいるとは思えないし。

まあ、これの答えは決まってるよね。昔の旅人の大部分は商人なんだ。目的はもちろん金もうけさ。昔は現代のように、物資の移動が活発ではないので、それならみずから物資を運んで、利益を上げようというんだ。うまくあたれば、なんだかドーンともうかりそうでしょ。

もっとも物資の移動が活発でないのには、それなりのわけがあるんだ。というのは古代（または中世）世界は、原則として自給自足の社会、つまり衣食住すべてを、自分たちの働きでまかなう社会だから、一般庶民にとって、交易の必要性はあまりないんだよね。

となると、苦労して荷物を運ぶ商人のおとくいさんは、どうしても王侯貴族のたぐいになってしまうんだ。うまいことに（?）古代は富が権力者に集中していた時代だから、こういったエライ人たちは、いろいろなぜいたく品を買ってくれるんだなあ。だから商人は貴重な物資、宝石、毛皮、それに香料といった、権力者には欠かせない小道具を求めての旅をしてたんだよ。

しかし、それじゃ貴重品を運べばもうかるのかというと、世の中そうウマイ話ばかりじゃない。なにしろ昔のことだから交通機関がない。品物を運ぶといっても馬（ラクダ）くらいしか使えないから、あまり大量に物を運ぶことはできなかったんだ。船を使えばもっと楽だけど、こちらは風向きに左右されるからね。

それになにしろ治安の悪い国々を、貴重な品物を持って歩くんだから、そのぶん危険もいっぱいなんだ。いわゆるキャラバン（隊商）というのは、山賊などの襲撃をみんなで防ぐために編制されたものなんだけど、それでも被害にあった例は数えきれない。もちろん、海には海賊がいるのをお忘れなく。

あと始末が悪いのが、旅のルートに住んでる権力者だね。こいつらが通関

料として、だいたい品物の1割ほどを召しあげてしまうんだ。だからシルクロードでも、いろいろな小国に分裂してた時代は、通関税が高いので交易はあまり盛んじゃなかったね。かえってモンゴル帝国が中央アジアを統一したころのほうが、交易はずっと盛んになったんだ。

てなわけで冒険商人も、そうそう濡れ手に粟の大もうけができたわけじゃないんだ。これはこれで、なかなかシビアな商売なんだよ。

第81夜 商人と海賊は紙一重

しかしそれでも冒険商人になろう、というパーティがいたところから、今回のお話がはじまるんだ。ぼくの経験でも、だいたいダンジョンに10回ももぐると、みんなちょっとあきてしまい、なにか別なことを始めたくなるからね。

●

「マスター、みんなで相談したんだけど、今回はダンジョンに行かずに、ちょいと遠くの国へ、交易に出かけたいんだけど」

「だいぶ資本もたまったしね」

そういわれるとマスターのほうも、断わるわけにはいかない。しかしちょっと待てよ、まだ隣りの国の地図すら決めてないんだぜ！

「えっ、商売を始めるの。それは商人ギルドの認可がいるぜ」

「そんなものワイロでＯＫをとるさ」

「えーと、町のうわさでは、この国を離れるとそこはもう死の世界だ、と言ってるぜ」

「くだらん、そんなうわさは笑いとばそう、ハハハハ」

どうもこりゃほんとに旅に出る気だな。困ったなあ。

「ねえ、マスター。どこの国に行ったらいちばん金がもうかるか、情報を集めたいんだけど」

「どうしても行くのか、しょうがないな。えーとね、北の国では毛皮と銀が取れるよ。東の国からは金と染料がもたらされてくるね。それから海を渡った西の島では、宝石と香料が大量に取れるんだ」

などと口からでまかせのでたらめを言ってしまった！

「ふーん、それでその中でいちばん貴重なのはどれだい？」

「そ、そりゃ西の島の宝石と香料さ」

なにしろ島なら、途中の地図がいらないからね！

「なるほど、わかった。それじゃ船をしたてて出発しよう」

「船員も雇わないとだめだね」

「どうせなら船も１隻じゃなくて、５、６隻で船団を組んでいこうぜ。そのほうが安全だよ」

などというぐあいに、だまって聞いていると話がどんどんエスカレートしていくじゃないか。こりゃストップをかけたほうがよさそうだな。

「しかし、きみたちは町で航海は危険だ、という話も聞いたよ」

「なぜだい？」

「なんでも西の海には、海賊が10、いや20隻ほどの船団を組んで、いつもうろついてるんだそうだ」

「ふーん、20隻ねえ。じゃあこっちはそれ以上の船がいるな。みんな、もっとたくさん船を連れていこうぜ」

「そうだな、30隻もあればいいかな」

「いや、ここはひとつ50隻くらいつくって、大艦隊で出発だ」

「そ、そんなに船がつくれるのかい？」

「さすがに50隻が限度だな。なにしろ船員だって２千人も雇わなくちゃならないし」

ほんまに金があるんかいな、と思って調べてみたら、あれま、やっぱりこいつら金をムチャクチャに持ってるわい。

しまった、ここのところのシナリオで、ちょいと景気よくバラまきすぎたか。これじゃ海賊のほうも、ドーンとたくさん出すしかないな。

「よーし、出発だ」

「出港してしばらくは何もなかったよ。だけど１週間ほどたったら、海のあちこちに黒い旗が見えだしたぞ」

「なんだ、海賊か。どれくらいの数なんだ？」

「およそ100隻」

「あれっ、さっきは20隻って言ってたじゃないか！」

「たぶんきみたちの大船団のうわさを聞いて、海賊がどっと集まってきたんじゃないかな」

「汚ったねー！」

「海賊船はきみたちの船１隻につき、２隻の割り合いで接舷して、どんどん切り込んできたぞ。２対１の劣勢じゃ勝ち目はないね」

「ふふふ、やっぱりそんな姑息な手できたか。甘いわ。マスターのやることぐらい、とっくにお見通しさ。この船員の数を見なよ。

なにい、50隻の船に１万人の船員だって！

「たぶん大規模な海賊の襲撃があるだろうと思って、荷物をなにも積まない

で、船員をめいっぱい乗せていたんだ」
「そういうことさ、どうだい、さすがにこの人数じゃ、負けるわけないぜ！」
というわけで、海賊たちはたちまち制圧されてしまったんだ。
「いやあ、こんどの航海はもうかったなあ。海賊船を100隻も捕獲するし、海賊の財宝を手に入れたし」
「それに捕まえた海賊を連れて帰れば賞金がでるしな」
「わかったよ、おめでとう。しかしきみたち、もし海賊が出てこなかったら、船員でいっぱいの船団を連れて、どうしてたんだい？　商品はなにも積んでないし、たとえ島でうまく貿易をしても、船には品物を積むスペースがないじゃないか」
「なあに、そのときはこの１万人の船員で島を襲って、財宝を根こそぎ手に入れる予定だったんだ」
「おい、そういえば、これから島を襲って、宝石や香料を手に入れることだってできるじゃないか！」
「それもそうだな。じゃあマスター、おれたちはみんなで島を攻撃しに向かうことにするよ」
「……」

第82夜 胡椒の値段は数万倍？

金銀、宝石、毛皮のたぐいが貴重品だというのはよくわかるけど、香料というのはいったいなんだ、という疑問を持つ人もいるんじゃないかな。でも昔からにおいの良い香木は、世界中どこに行ってもたいへんな貴重品なんだよ。現代だって女性の使う香水の値段を見てみれば、香りに人間が払う値段はものすごいってことがよくわかるよ。
アラビア半島の先端にオマーンという国があるんだけど、ここの砂漠に生えてる木の汁から、〝乳香〟という香料が取れるんだ。この乳香は昔から有名で、アラビアだけでなくエジプトやペルシア、さらにギリシアやローマにも輸出されたんだ。アラビア半島のイエメンには、シバの女王という伝説的な女王がいたけど、彼女の富を支えていたのが、この乳香の貿易による利益なんだそうだよ。
香料と似てるけどちょいとちがうのが調味料。まあようするに胡椒のたぐいのこと。ヨーロッパでは肉の保存用に貴重だった胡椒は、原産地のインドネシアあたりに行けばタダ同然の値段だったから、商人がこれをヨーロッパに運べば、その分は丸もうけだったわけ。そこでこの胡椒の貿易が、ヨーロッパ人のインド航路開拓への原動力のひとつとなった、てなことは歴史の授業で習ったんじゃないかな。
そういえば某ファミコンＲＰＧでは、王様の命令で胡椒を手に入れるために、はるばるインドまで出かけるという話があったなあ。時代設定はともかくとして、あれはなかなか歴史に忠実なストーリーだったと思うよ。

第83夜 風変わりな胡椒の使いかた

これはそんな胡椒貿易をやったときの話。とはいえ、さっきのパーティのように、数十隻の大船団などというむちゃな数じゃない。貧しい中をやりくりしてボロ船を１隻買い、それに乗って胡椒を取りにいったんだ。
幸いなことに、途中では大した敵にも出会わず（大タコ３匹くらい）、胡椒もうまく手に入れて（国王の軍隊と２回ほど戦争をしただけ）、いよいよ帰国の航海についたんだけど、マスターはやっぱりすんなりとは帰してくれなかったなあ。
「きみたちの船の前に、巨大な人の上半身のようなものが見える」
「なんだ、誰なんだ？」
「わしはこのあたりの海を治める海神じゃ。見たところお前たちは、どうもよそ者のようじゃな」
「よそ者ならどうだっていうんだ。さっきの島の国王の手先か？」
「馬鹿をいえ。わしはあんな小さな島に縛りつけられてはおらん。海と航海の神なのじゃ。したがって我が信者の安全は保証する。しかしよそ者は、通行税を払わぬかぎり、安全は保証できぬのう」
「チェッ、神様が聞いてあきれるよ。ただの海賊と変わらないじゃないか！」
「おい、聞こえるぞ。ここは交渉で事をおさめようぜ。それじゃ聞くけど、どのくらい払えばいいんだ？」
「昔から積荷の１割と定められておる。めんどうな儀式はいらぬ。単に海底に投げ込めばよいのじゃ」
「しょうがないな。それじゃこのあとは、安全に航海させてくれよ」
「わしは嘘はつかぬ」
「よーし、そらよっ！」
というわけで一行は、甲板から胡椒の袋を海のほうに放り投げたんだ。すると、海の中に見えた巨大な人物像は、突然大爆発を起こした！
津波と風圧がボロ船をバラバラにして、一行は海岸まで吹き飛ばされてしまった。もちろん船に積んであった胡椒は、ぜーんぶパア!!
「あの野郎、嘘つきめっ。なにが安全を保証するだっ！」
「やっぱり島の連中とグルだったんじゃないか？」
「いや、こいつは事故じゃないか？」
「事故、なんでだ？」
「我々が投げ込んだのは胡椒だろ」
「そうだよ」
「だからさ、さっきの爆発は、ひょっとしたらあの海神の〝くしゃみ〟だったんじゃないかな！」

RPG FAN CLUB ファン倶楽部

やれやれ、毎月たくさんお便りが送られてくるのに、載せきれなくって、みんなゴメンよー！だけどちゃんと読んでるからね。近いうちに、また「自慢のPC＆NPC」でもやろう。とびきりのヤツを頼むぜ!!

▲静岡県／E.D.S
※「なぜ、D&D®に忍者と侍がないっ！」とはE.D.Sくんの主張

送り先
〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係

タイプいろいろ、読者のオリジナル神様だよ

●主神『DM』
〈役割〉気まぐれでなんでもやる。プレイヤーが「もしかしてこうなるんじゃ……」などと口がすべると、期待に応える。守ってくれているはずなのだが、いきなりＰＣを殺す
〈義務〉ＤＭ教を世に広める。毎日のお祈りのときにＤＭが言う要件に、必ず応えなければならない

埼玉県／メッサーラ
※これは誰しも心あたりがあるだろう。義務にひとひねり欲しかった

●酒神『ンヴェイ』
〈ご利益〉好きなときにお祈りすると酒をくれる
〈義務〉お酒の楽しみを人々に教える

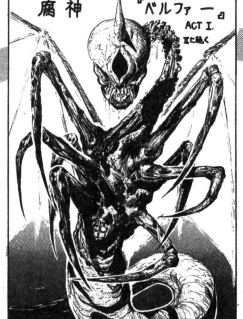
茨城県／大森裕貴
※編集部の連中はすでに信徒だよん

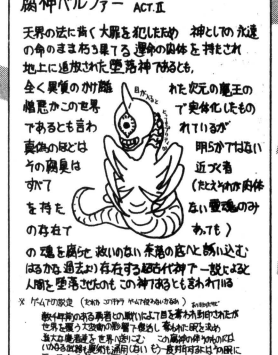
▲静岡県／小田智樹
※小田くんはほかに「言語の神スピクス」など、いずれもファンタジー性豊かな神様を送ってくれた

▶北海道／きこりの与作
※ムアコックの小説に出てきそうな、混沌の世界に身を落とした英雄神だ

●『ハブ・プロペリティ』
〈役割〉金もうけの神
〈ご利益〉もうけが50％増える
〈義務〉全収入の1/3をまる1日かかる儀式を行って、神に捧げなければならない。儀式は週に１回やらねばならず、儀式で供えたものは、いつの間にかなくなってしまう
P.S.——見ればわかるとおり、守銭奴をこらしめるための神である。まぁ、頭がよい者は信者にはならないだろう。

神奈川県／岩崎達也
※なるほどねえ。でもゴブリンなんかだったら信徒になるかもよ



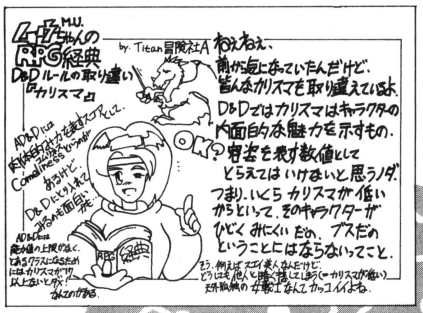


▲東京都／きり・こぼし
※先月の「千夜一夜」でイラストを紹介したけど、今回は解説付き。下半身が蛇尾の神様は中国の女媧をはじめ、いくつか例があるけど、こんなに恐しい姿をしたのはいないだろうね

このほかにも、世界設定からぴっちり考えたものや、10人以上もの神様を考えてくれた人もあった。みんな、さすがやね！

RPG☆なんでもトーク

RPGをプレイ中に思ったこと、聞きたいなっと思ったことがあったらお便りおくれ！



▲福岡県／TITAN冒険社A

※とかく見た目に左右されちゃうボクらには耳がイタイね

▲埼玉県／鹿田君菜26号

※「素朴な疑問」コーナーってのもくせになりそうだね

▲兵庫県／J☆J

※其の弐のパターンが多いというのは確信してるんだが…

▲神奈川県／ふるだぬき

※「ファイターとシーフ」特集か。イラスト送ってくれる？

▲三重県／TEM

※プレイする世界がリアルに感じられてうれしいよね

RPG笑・劇場

D&D日記 ORYB
日記の持ち主 千歳緑
ORYBってなんだ？
ORYBってなんだ？
ORYBってなんだ？

コンプの定番、読者がつくる情報コーナーだョ。最近、笑・物情報ネタが少ない。いまがチャンス、ドンドン送ろう！　採用率が高いゾ。情報が採用されると「大江戸情報網」の町人になれる！　くわしくはP.221を見てね。キミのおたより、待ってます！

秘技!得情報

ミュール

東京都渋谷区　野口淳平

他人の土地を売って、ガッポリもうける方法です。

1．トーナメントかスタンダードを選んでスタートする。
2．土地を取り、開拓したらＬＡＮＤへ行く。
3．自分の土地でスペースを押して、ＬＡＮＤへ戻るようメッセージが出たら、他人の土地へ行ってスペースキーを押す。(この時、「他人の土地です」とメッセージが出るけど、ムシする。)
4．ＬＡＮＤに戻る。

これで、つぎのターンに他人の土地が売り出せるのだ。もうかるぞ！

編　これって、ほとんど悪徳不動産屋のワザだ。なにしろ他人の土地を売っぱらっちゃうんだもんなー。野口、おまえは出世する！

クレイズ

PC8801シリーズ

愛知県瀬戸市　山本浩孝

オトクな隠しコマンドを発見！

1．ゲーム中、ＥＳＣキーで止める。
2．Ｃ、Ｒ、Ａ、Ｚ、Ｅのキーを押したまま、ＥＳＣキーを押してゲームを再開する。
3．グラフィックキーを押しながら…
●１～５のキーを押すと、武器交換。
●Ｅのキーを押すとエネルギー満たん。
●Ｍのキーを押すと、ミサイル満たん。
●Ｐのキーでパイナップル爆弾満たん。
●Ｃのキーを押すと、カード満たん。
…と、いうワケだ。１面の間に何回でもできるよ。

編　これで、エネルギーやミサイルの心配をせずに戦えるぞ！　突撃じゃ！

ハイドライド3

MSX

神奈川県相模原市　小川敬司

松下のＳラムソフトがなくたって、『ハイドライド２』があれば、だ～いじょうぶ！　というワザを発表します。やりかたは、あまりにもカンタン。スロットＡに『ハイドライド３』を、Ｂに『ハイドライド２』を差しこんで、セーブすればＯＫ！　ジョ～ダンでやったら、ホントになるとはね～。

編　そうそう、なにごともジョーダンから始まるんだよ。ジョーダンは発見の母、なーんちってね。

太平洋の嵐

PC9801シリーズ

静岡県浜北市　鈴木智也

いっぺんに各地の天気を見るワザです。ただし、ＤＸじゃないタイプだよ。

1．Ｗキーで、まず天気の画面にする。
2．それから、Ｗキーとスペースキーを同時に押す。少しでもタイミングがずれるとダメだ。
3．すると、各地の天気がひと目で見られる便利モードになるよ。これで、いろんな場所の天気を、いちいち調べる必要がなくなるわけだ。

編　まるでニュースの天気予報のようなワザだ。これで、カワイイ女性キャスターが出てきてくれたら、いうことないんだけどなー。

ヘルツォーグ

X1

福井県坂井郡　島崎昭博

ミュージックモードを発見しました。自分がやられて「ｆｉｎ」のメッセージが出た後に、ＮＭＩリセットを押すだけです。ミュージックモードから抜け出す時は、ＥＳＣキーを押してください。

編　千葉県の斎藤くんからも同じネタをもらったよん。全部で12曲、なかなかの聴きごたえだね。

パズル イン ロンドン

静岡県沼津市　山川匠

ゲームを全部クリアしないと見れないグラフィックを、こっそりと見てしまう秘密のワザを報告します。

1。ディスクを入れて、ゲームを起動

イラスト／渡辺天留子

させます。
2.「何番のゲームから始めますか？」というメッセージが出たら、ＣＴＲＬキーを押してから、ＳＴＯＰキーを押して、プログラムを止める。
3.画面がまっ黒になるので、そこにＬＯＡＤ' ＧＯＡ' と入れてリターン
4.ディスクが読み終わったら……
〝ＳＣＲＥＥＮ８：ＲＵＮ〟と入れてリターンを押す。
5.すると、とってもおいしいグラフィックが見れるのだ！

㊟ ずずずずっ。ああ、いかん、いかん。思わずヨダレが出てしまうほど、このグラフィックはオイシイのだ。見たいヤツは、さっそくやってみよー。

ラスト・ハルマゲドン

PC8801シリーズ

神奈川県横須賀市　石井元康

戦闘中にすぐ死んでしまって困っている人に、耳よりな情報です。
ふつう、戦闘中に死ぬと、Dead の表示が出て、キャラクターが消えるよね。でも、あきらめてはいけない。魔法でもなんでもいいから、体力を回復させてやりましょう。なんと！　死んだはずのヤツが透明人間ならぬ透明モンスターとなってＨＰが回復、状態も Good に戻ってくれるのだ！　戦闘が終わっても、もちろん、ちゃんと生き返ってます。すごいでしょ。

㊟ 死してなお、姿の見えない霊となって、仲間を守る…感動的なお話でした。タンバ先生にも、ぜひ、お聞かせしたい。名づけて「霊の恩返し」技。

仰天！驚情報

シルバーゴースト

神奈川県大和市　覇者　青

『シルバーゴースト』で、とんでもないバグを見つけちゃったのだ。やり方は、カンタン。ＶＩモードでいつもどおり起動させるだけ。すると、まあ大変。クレランスの村は、ぶきみなバグキャラとモンスターと弓兵が支配する無法地帯に変わっているぞ！　おまけに村長のところへ行くと、情報をくれるどころか、ヤタラ強い弓兵に出くわす始末。おーい、村長はいったいどこに行っちまったんだよお。激しく心配なのだ。で、村の外に出て、とりでの方へ行ってみると、見たこともない天使の姿が……。驚いたぜ！

㊟ これは、スゴイ。見事なバグだ。情報が手に入らないのでゲームは進められないけど、なんだか奇妙なキャラに会えたりして、おもしろいぞ。とりでの先には、どんなフシギが待ち受けているのか……。それは、自分の目で確かめてみてちょ。

ティル・ナ・ノーグ

PC9801シリーズ

栃木県宇都宮市　加藤征宏

レベル21のキャラクターに警報を踏ませると、とんでもないモンスターが現れる。その中に、「俺もついていくぜ！」と、仲間になってしまったヤツラがいたんだ。(ちなみに、その時、英雄妖精ヘッケラーはひとりで行動していた。) ひとりは、レベル20の「弾」(タン)。もうひとりは、英雄妖精の姿をした女性で、レベルは22、名前はない。(体力5365、強さ5909で、素手で戦ったほうが強い) どうだ、すごいだろう。しかし、驚くのはまだ早い。なんと、撤退のときにいちばん最後になったキャラが、主人公に成り上がってしまうのだ！　このため、本来の主人公のヘッケラーは、「俺は出ていくぜ」と、行方不明になる始末。どーなってんだよ！」

㊟ 最後の部分は、ほとんど笑ネタだよね、コレ。主人公がブンむくれて出ていくとこんなんか、サイコー♡　うーん、けっこうオチャメなバグだぜ。

ウルティマⅣ

MSX2

長野県上水内郡　エルス

「しんぴのよろい」って、本来、エンパスアビーの樫の木立のなかで手に入るはずですよね。でも、なぜかワタシは、ライキュームで見つけてしまいました！

ライキュームで望遠鏡をのぞいて、Ｐを選択すると、マップが出ました。どこのマップかなあ、と思って調べると、コープだとわかりました。そこで、もう一度画面を見ると、マップの状態が終わっていて、なぜか「しんぴのよろい」を見つけたことになっていたのです。…うーん、よくわからん。

㊟ バグですね。またしても、おかしなバグの登場ですね。でも、他人とちがう方法で取ったアイテムって、なんか誇らしいじゃん。よかった、よかった。よかったことにしておこう。深く考えるなってば！

ラプラスの魔

PC9801シリーズ

愛知県岩倉市　中島芳隆

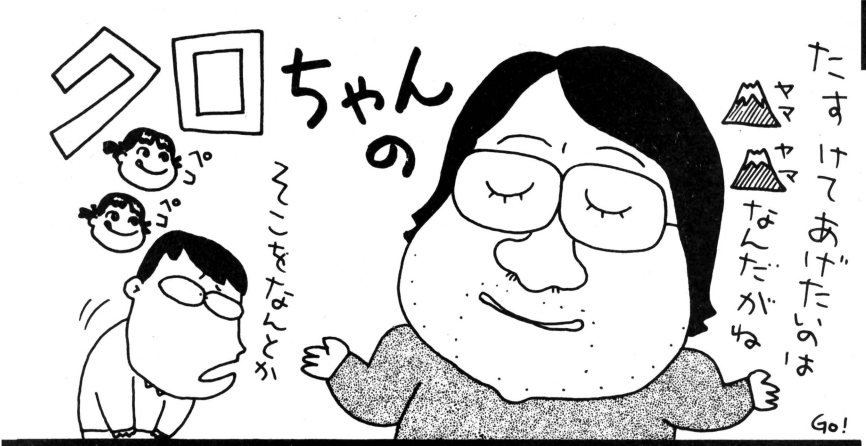
ラプラス城の鏡のあるところでリザードマンと戦い、力つきて降伏してしまったときのことです。牢屋には連れていかれず、「ライトを取られた」というメッセージが出ました。でも、調べてみると、ライト以外のアイテムがすべて0個になっているのです。しかも、護符までもが、こわれている状態で0個になっています。「護符はなくなると、表示が消えるはずなのに…」と、ためしに使ってみると…。おおっ！　こわれた護符が64個になってしまった！
でも、この護符、戦闘中には使えません。(おかげで、霊能者以外、全員発狂しちゃったぜ…) キャンプで使うようにしましょうね。

㊟ 世の中、フシギなことがあるもんだ。と、いうワケで、今回の驚情報は、世にもふしぎな超常バグ現象特集をお送りいたしました。え？　バカバカしい？　こりゃまた失礼いたしました！　ガチョーン!!！

こちら編情報網

いやあ、困った。10月号で紹介した北脇クンの「ミスター　プロ野球」の情報だが、私、原稿を書きまちがえてしまった。そのうえ、ネタ自体もオカシイぞ、と指摘された。北脇クン、もう１度、くわしいやり方を書いて、送ってきてくれないかなあ。

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル4Ｆコンプティーク編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係



RPG&AVG お助けコーナー

JACK/ラスベガス連続殺人

Q ●クロ先生、助けてください。『**JACK／ラスベガス連続殺人**』をプレイ中なんですが、レイシーに会えません。キャサリンはレイシーという名前以外知らないようです。彼女にJOKERを使ってみましたが、役に立たない電話番号を教えられただけです。ジャクソンは野球帽に思いあたることがあるらしいのに、教えてくれません。ダーク・ホースも彼のことはわからないようです。いったい、この先、何をすればいいんですか？

〈東京都台東区・神野推理〉

A ●キミは正しいぞ。もうJOKERを使う時さ。ただし、別の女性に使おうね。レイシーについて聞くと、「フルネームがわからないと…」といってた彼女さ。

Q ●クロ先生教えてください。『**JACK／ラスベガス連続殺人**』のことです。サンフランシスコで行き詰まっています。グリスマン夫人とも会いましたが、くわしく話が聞けません。JOKERをいろいろな人に見せましたが、それ以上変化が起きません。持ち物は警察バッジ、10ドル札、野球帽、トンプソンの写真、ウォーレスの手帳、人形、ウォーレスの写真、グローブ、髪の毛、ダグの写真、銃です。

〈愛知県名古屋市・ポパイ〉

A ●キミはJOKERの使い方をまだよく知らないね。JOKERは人に見せるだけじゃなくて、人のいないところでも使えるんだよ。また現場などを調べる時は、引き出しのなかを見ながら、JOKERを使うとまた何か起きる場合があるぞ。キミの場合は、サンフランシスコでもやり残したことがあるね。ここで、このゲームの上手な遊び方を紹介しよう。行き詰まったと思ったら、かたっぱしから行けるところに行って、JOKERを使おう。建物のなかだけでなく、建物の外でも使え！　ただし、使う前に必ずセーブするべし。JOKERを使ってみてもなにも進展がなさそうなら、セーブしたところへ戻ろう。また新しい場所に行く前に空港でセーブしておくこと。後で、あそこでやり忘れたことがあったと思っても、後戻りはきかないんだからね。じゃあ、がんばれよ。

Q ●クロ先生『**JACK／ラスベガス連続殺人**』が解けないよー。いまボクはサンフランシスコに来てるんだけど、そこでつっかえちゃった。ダグとエドの関係もわかり、ロナルド・ゲイツとジャッキー・ウッドの家も見つけたんだ。ところがゲイツ夫人は扉を閉ざして話してくれなくなっちゃったし、ウッド夫人の離婚後の行方もわからない。執事にJOKERを使っても、行き先を教えてくれないんだよー。部長に電話してアドバイスしてもらおうと思ったら、小銭がなくなってた！　電話をかけすぎて、電話をかけられなくなったせいで、行き詰まったのかな？　持ち物は10ドル札、野球帽、トンプソンとウォーレスとエドとダグの写真、ウォーレスの手帳、人形、レシート、クレジットカード、グローブ、髪の毛、領収書。

〈北海道札幌市・エースのジョー〉

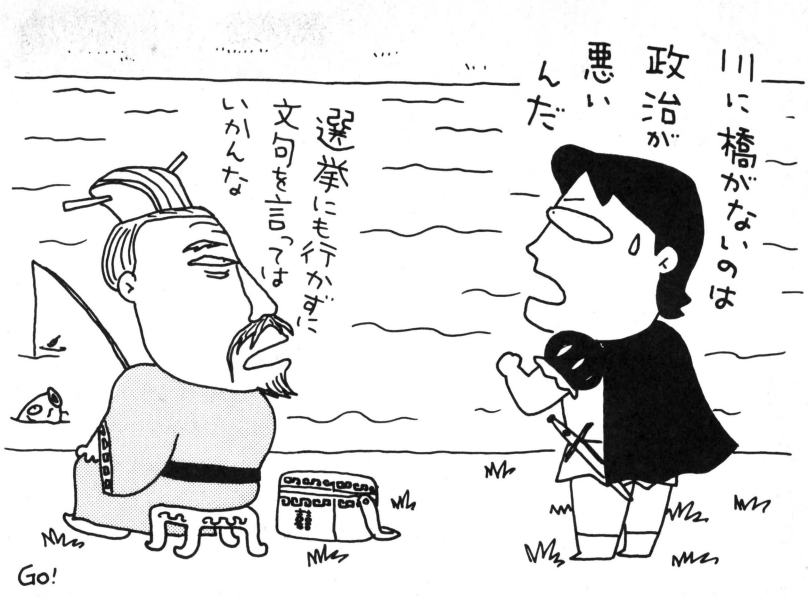
A ●あの執事は強情なんだよな。もったいないようだけど、JOKERをもう1回使ってごらん。状況が変われば、また電話はできるようになるから、小銭のことは心配しなくていいよ。

Q ●はーい、クロ先生。ボクはいま『**JACK／ラスベガス連続殺人**』をやっています。最初から詰まっちゃったよー。現場に行って、死体を調べ、発見者とも話したし、身許もわかり、空港で彼がこの前いつラスベガスに行ったかもわかりましたが、そこから先へ進めません。部長に出張させてもらおうと思ったんですが、まだなにか情報が足りないみたいです。持ち物は、被害者の写真と野球帽です。クロ先生、どうかお助けください！

〈千葉県習志野市・センチメンタルオプ〉

A ●おーっとっと。残念だなー。1からやりなおしだよ。といっても、まだほんの始まりだから、心配することはないけどね。キミは死体の調べ方が足りないよ。しつこく、もうなにも出てこないとはっきりするまで調べたまえ。死体からはまだほかにも、てがかりの品が見つかるぞ。

イラスト／中野　豪



王子ビンビン物語

Q ●ボクはいま、『**王子ビンビン物語**』をプレイしています。ドラゴンスゲーヤーを見つけたまではよかったのですが、ガラスのくつが見つかりません。そのほかにも川の向こうに渡れなかったり、アリスの鏡を渡す相手が見つからないのです。ガラスのくつは、豆畑の向こうの砂浜で見た、という人がいるので行ってみましたが、見当たりません。くつのありかをどうか教えてください。

〈埼玉県朝霞市・高橋貴久〉

A ●キミの場合、ガラスのくつを探すのが、先決問題。これはね、ちょっと、いじわるなんだよね。探す場所は、あそこなんだけど、どういうわけだか、左を向いて調べないと見つからないんだ。これを見つけたら、ほしがりそうな人、ほら、彼女だよ、に持っていこう。かわりに手に入ったものを使えば、新しく行ける場所が出てくるよ。

Q ●クロ先生、初めまして。いま『**王子ビンビン物語**』をやっています。ところが橋のない川が渡れません。シンデレラからもらった水ぐもを使ってみると、「同じ手が2度通じるか」といわれて、渡れません。一体、どうすれば渡れるのですか。いま持っているアイテムは、ダイヤ、ルビー、水ぐも、ドラゴンスゲーヤーなどです。どうか、ぜひ、お教えください。〈東京都練馬区・西井享〉

A ●うん、キミのいまの持ち物じゃ、あそこは渡れないね。渡れないところに、こだわってることは、ないんじゃないかい？　学校のテストといっしょでね、解ける問題から解くのが、ＲＰＧの正しいプレイの仕方だよ。西がだめなら東があるさ、南がだめなら北があるさ。キミは行けるのに、まだ行ってないところがいっぱいあるよ。

アンジェラス

Q ●えーん、クロ先生、『**アンジェラス**』で、エリスが来た翌日から、どこへ行っても誰にも会えなくなっちゃったい。ここまで来て、くやしいよー。一体、どうすりゃいいんだ。教えてくれ！

〈兵庫県高砂市・キャリー〉

A ●おやおや、いままで建物の前では、なにもできなかったものだから、つい、そのつもりで行動しておるな。ガストバの店の前の様子がいつもとはちがっていたのに、気づかなかったかい？　ちょっと見回してごらん。

Q ●クロ先生、ボクはいま『**アンジェラス**』をプレイしているのですが、とうとう、はまってしまいました。2回目のペルーでデュマの家をつきとめて、イザベラの奥の部屋も見ることができたのですが、モリアムに「悪魔の福音」を見せられないのです。「見せる」コマンドでも「写真」としか出てこないし、どーしたらいいのでしょう？

〈埼玉県所沢市・横田美樹〉

A ●確かに、彼に見せるために持ってきた「悪魔の福音」なのに、彼のところへ行っても見せられないのには、イライラするだろう。だが、物事にはなすべき時があるのじゃよ。まだまだ、おぬしにはすべきことがある。あちこち回っても、同じことしか起きなければ、一度、ホテルに戻ってみてはどうじゃな？

Q ●あーん、『**アンジェラス**』で行き詰まってしまった。クロ先生、お助けを！　病院の院長に青い石を渡して、女の写真と電話番号のメモは手に入れました。そこでデスクにペルーへの出張許可をもらおうとおもったのですが、外出中です。なんどもウロウロして、編集部へ行ってみたんですが、だめ。聞ける話は全部聞いたつもりなんだけど。どうしたら、編集長は帰ってくるのでしょうか？

〈神奈川県川崎市・サンチェス〉

A ●院長室でまだやることが足りないのじゃないかな？　しつこく見ること、話すことだ。エドガーは今回の事件に関して大事な情報をいっぱい持っている人間だから、聞くべきことは山ほどある。十分に情報を聞きだせば、自然にガルンの遺族に会えるようになる。遺族の話を聞いてから、ペルーへ行っても遅くはないだろ？

Q ●クロ先生こんにちわ。ボクはいま『**アンジェラス**』をやっています。ペルーに着き、ホテル、リマ大学、バイエルン、イザベルの家、警察に行き、いろいろ話を聞きましたが、エドガーが「悪魔の福音書」を買ったという店に行くことができません。何がいけないのか、どうか教えてください。

〈東京都文京区・シュロック〉

A ●キミはイザベルの部屋を眺めてみたかな？　おもしろい骨董品がいろいろ並んでいたよね。彼女はどうやらこういう物を扱う店にもくわしそうだ。十分に話したり、見た後、考えると、彼女に店のことを聞けるようになるぞ。

ファンタジーⅢ

Q ●こんにちわ。ボクは『**ファンタジーⅢ**』に燃えています。でも、どうしても、Dark plainに行けません。フェアリーの「逆の道をたどりなさい」というメッセージを考え続けた結果、やっぱり、だめでした。クロさん、少しでいいから行き方を教えてください。ちなみにパーティはレベル13、得点は87点です。

〈大分県大分市・大野武〉

A ●ふむふむ、みんなここで悩んでおるようじゃなー。北海道の島野君、岐阜の花木君などからも質問が来ておったな。諸君はフィルモンにはもう一度会ったかのう？　彼は、再び、クロノスの屋敷に行けといっておったじゃろ。闇のプレーンへの道はあそこにある。逆の道とは行っても、基本的には光のプレーンへ行くのと、やりかたは変わらないのじゃ。ただ、ボタンでの設定が変わる。どう変えるかって？　それが逆ということじゃよ。光と闇、つまり陰と陽、つまりプラスに対してはマイナスさ、わかったかのう？

Q ●クロ先生、ボクのさまよえるパーティをなにとぞお救いくださいませ。『**ファンタジーⅢ**』で、光の城のクエストを無事終えたのですが、帰り道がわかりません。出てきた場所へ行っても、戻れないし、あの島からは外へ出られません。城の中もよく調べましたが、元へ戻るための道はありませんでした。いったい、どうやったら、元の世界へ帰れるのでしょう？

〈三重県四日市市・ダッチマン〉

A ●そう、帰る道はないようだ。あそこはいわば天国。そのまま、ご昇天したら？　えっ、それは冷たい？　んだなー、ほんじゃ、まあ、道がなければ、道を使わずに町から町へ移動する方法を使ってみちゃ、どうじゃね？　ほら、マニュアルの魔術の項をよーく読んでみたまえ。

マイト&マジック

Q ●初めまして、いま『**マイト&マジック**』をプレイしているのですが、ゴールドキーが取れません。クエストを終わらせろと聞いたのですが、何のクエストを終わらせればいいか、わかりません。レベルは全員100以上あります。どうかこのわたしに力をお貸しくださいませ。お願いします。

〈福井県福井市・勝木十一〉

A ●おやおや、それだけのレベルなら、もう終わっていてもいいくらいだね。キミのケースは、やってる本人にはわかりにくいんだよね。このクエストとは、あのソーピガルの地下にいた老人の頼みに始まる一連の、簡単なクエストなんだ。たぶん、キミはあのクエストを終えたものを先頭においてないのだろう。ゴールドキーのありかは知っているんだろうね？　念のために書いておくと、B－3にある魔法の森の要塞だよ。クエストを終わらせて、笛を手に入れていれば、ここに入れ、この地下でゴールドキーを手に入れられるんだ。もう怖い敵なんか全然ないキミだもの、エンディングはすぐさ。

Q ●初めまして。いまボクは『**マイト&マジック**』に夢中です。レベルは35ぐらいでけっこう強いんですけど。キャラクターの歳がみんな60～80くらいで、かなりふけています。このままだと、すぐに死んで使い物にならなくなってしまいます。聞いた話によると、E－1にある砂時計を逆にすると、パーティ全員が若くなるみたいなので、さっそく行ってみましたが、入口がありません。どうしたらいいか。教えてください。

〈埼玉県春日部市・藤原清誠〉

A ●ジャマものがあるところでも入れる魔法をキミは知らないか？　そう気化だ！　あれなら、あんなカベなぞ、へいちゃらで通り抜けられるのだ。

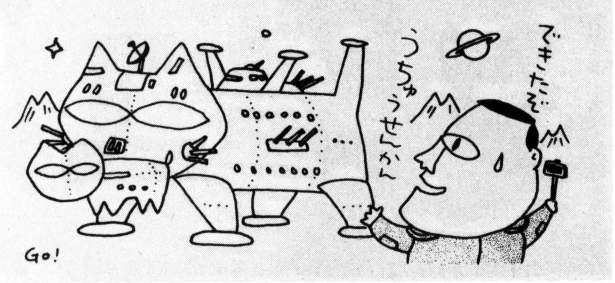
クリムゾン

Q ●クロ先生、こんにちわ。ぼくは『**クリムゾン**』をやっているのですが、最後の城の中にある黒い扉を開けるカギ、たぶん黒いカギだろうと思いますが、どうしても見つかりません。ほかの4つのカギと5つの玉、パドーラの勇気、ラプノスの正義、ゴライアの力、古代の盾によろいを持っていますが、何か足りなかったらヒントをください。お願いします。

〈広島県安芸郡・角井敏之〉

A ●黒いカギは、最後の城、すなわちクリムゾンの城のなかにある。そんなに難しい隠しかたなどしていないから、マップをつくりながら、丁寧に探していけば、すぐ、見つかるよ。それとキミは古代の剣はまだ手に入れていないようだね。城の手前の遺跡のなかで、ゴライアの力を持つ者を待っている老人がいるぞ。彼に会いに行け！

TABLE TALK RPG



とでも解釈するのかな、自然界の力や呪術師の力を封じこめたシンボルで、ルーンの知識を持つ人に情報を与えたり、魔力を与えたりするものなんだ。ルーン文字とはちょっとちがうから注意してね。

今回はめずらしいことに、ゲーム以外の質問があったんだ。

Q ●こんにちわ、黒田先生。直接ゲームと関係ないのですが、ふたつ質問があります。

①トールキンの小説『**シルマリルリオン**』は完成しましたか？　和訳はありますか？

②ルーン文字の読み方、使い方を教えてください。

〈埼玉県鴻巣市・保科　寛〉

A ①　トールキンの『シルマリルリオン』は、日本では評論社から発売されているよ。

②　ルーン文字というのは、本来は北欧系のアルファベットだから、専門書を調べればわかるはずだよ。

トールキン好きの㊟注：『シルマリルリオン』は日本語タイトルは『シルマリルの物語』、上下巻。息子のクリストファーが遺稿をまとめました。未訳だけど、本国では遺稿集が出続けていて、現在ミドルアースものだけでも『シルマリル』を含めて7冊あります。8冊目は、未完ながら『指輪物語』の続編の“Return of the Shadow”が発売予定になっています。

Q ●クロ先生、よくファンタジー小説（小説版の『**ロードス島戦記**』やクロ先生の『**魔の探索**』など）やゲームに出てくる「ルーン」とは、いったいどういうものなのですか？　小説やゲームのなかではあまり説明されてないし……。

気になってしまい、夜も眠れません。クロ先生、お願いします！

〈神奈川県横須賀市・稲妻戦士〉

A ●ルーンというのは、“魔力を持った紋章”

さて、ここでひとこと。RPGというのは、なにが起こるかわからないゲームだから、すべてをルールにすることはできない。ところが今月もらった質問の半分以上が、こういったルール解釈の“矛盾”をついた質問だったんだ。こういう小さな問題は、できるだけ常識と仲間の合意で解決してほしいなあ。

仲間の合意が得られないときはどうするかだって。そのときはダイスを振り合って、大きい（または小さい）数を出したほうの主張が正しい。これはゲーム界に伝わる、伝統的な決着のつけかたなんだ。というわけだから、あとはよろしく頼むよ。

Q ●「**D&D®**」で質問があります。

①　呪文を無効にする能力をもつ「スペル・ターニング・リング」を使用している相手に、『サイレンス』の呪文をかけるにはどうしたらいいでしょう？

②　私はカオティックなキャラを使っていますが、パーティ6人中の3人はローフルで、残りはニュートラルです。いままでは利害関係が一致していたので、協力していたのですが、ゆくゆくは世界征服を狙っているので、クソまじめなローフル野郎がとても邪魔なのです。私はクレリックなので、隊列でいうとうしろなんで、仲間と思って安心している奴の頭をぶん殴ってやろうと思っています。こういう時も命中判定が必要なのでしょうか？　それから、ダメージは通常と変わりませんか？

〈山梨県中巨摩郡・白根高校２－３〉

A ①　サイレンスは空間に対してかけることができるから、その場合はリングの効果はないんじゃないかな。

②　かってにしなさい。まあ最初のラウンドは奇襲になるだろうから、かならず命中でもいいんじゃないかな。世界征服がんばってね！

Q ●『**D&D®**』の質問です。

①　マジックユーザーAが魔法の効果をはねかえす「アンチ・マジック・シェル」の魔法を唱えたあとに、マジックユーザーBが「タイム・ストップ」の呪文をかけたとすると、マジックユーザーAは動けますか？

②　ボストン帰りの友人によると、レベルに上限のあるデミ・ヒューマン（エルフやドワーフ、ハーフリング）は、「ウィッシュ」によって上限よりもさらに1レベル上げることができるというのですが、本当ですか？

〈千葉県鎌ヶ谷市・河上秀樹〉

A ①　BがAのいるシェルをふくむ空間に魔法をかけたと考えれば、Aは動けないんじゃないかな。

②　ウィッシュの使い方としてはたしかに可能だけど、すべてはマスターが認めるかどうかにかかってくるね。

Q ●3つのRPGについて教えてください。

①　『**トラベラー**』で、キャラクターたちが巨大な戦闘艦をつくろうとしています。レフリーは止めようとしたのですが、だめでした。こういうとき、宇宙海軍は臨検とかしないのですか？

②　『**指輪物語RPG**』では治療用の薬がいろいろありますが、種類や量を使いすぎて中毒になったりしないのですか？

③　『**D&D®**』で、エルフとドルイドの関係はどうなるのでしょうか？　エルフは人間ぎらいだし、ドルイドもヒューマノイド生物はあまり信用しません。共に森の守護者なので、目的は同じなわけですが……。

〈北海道札幌市・岩浅啓弘〉

A ①　民間人が戦車に乗って、銀座を走っていたらどうなるかな？

②　これこそマスターの決めることじゃないの。よっぽどの劇薬を使えば中毒もありうるけどね。

③　一般にはエルフは自分たちと同じような、自然主義の人間は嫌っていないみたいだよ。

D&D®に関する質問に対しての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

リーダーズ　チャレンジ＃1

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M＆Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

信じられるかい。応募券をつけてひとり1台に制限したのに、編集部に来る封書の数は逆に増えたんだよ。第2回ロボクラッシュ地球大会の参加者総数は、前回より22%増加の12632台。大会にかけるみんなの情熱を、ひしひしと感じたね。さて、そんな激戦を勝ち抜いた栄光の第2代チャンピオンは、オーナー金子幹郎、パイロットPepperの操縦する“SpiceM-1”だ。

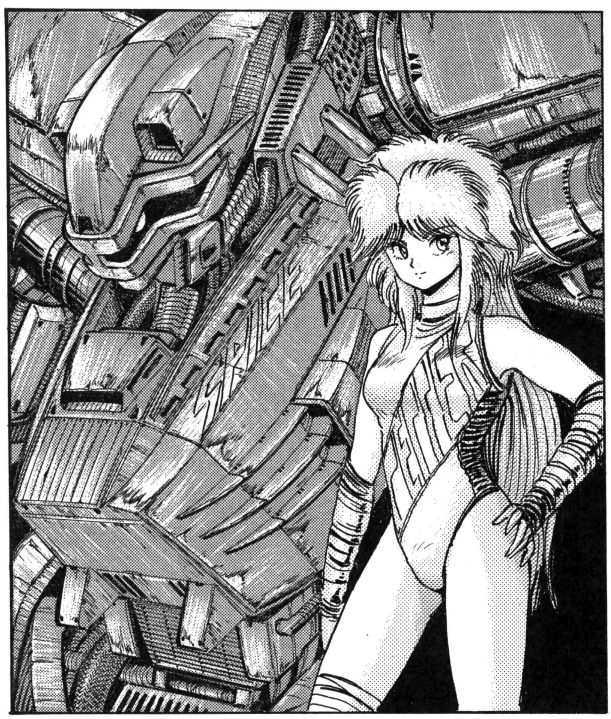
ナイトの対決、ライトセイバーの切れ味！

勝負は一瞬で決まった！

1カ月にわたる大会の決着をつける時が、いよいよやってきた。9月6日午後8時、審判長の合図とともに、2台のマシーンが、ロサンジェルスのオリンピックスタジアムのフィールド上に実体化する。いよいよ決勝戦だ！

ＡＢの両ブロックを勝ち残ったのは、Pepperの操縦する“Spice M-1”と、オーディンの乗る“スレイプニル”。両者ともH-1ボディにライトセイバーを持ったナイトどうしだ。したがってこの試合は、中距離の激しい殴り合いになることが予想されていた。

ともにシールドを持つ両者だが“スレイプニル”のエンジンがED-275Bなので、ED-275を使う“Spice M-1”よりもやや長時間行動できる。しかし今日は、おそらく燃費が問題になるような試合にはならないだろう。コンピュータやその他の武器も関係するまい。勝敗は剣が決めるのだ。



▲激戦のすえ第2回ロボクラッシュ地球大会に優勝し、12632台の頂点に立った“Spice M-1”とそのパイロットPepper

転送位置はやや近すぎた。軽くジャンプして中距離にひらく。この距離なら両者とも望むところだろう。まず“Spice M-1”が斬りかかるがダメージなし。こんどは両者が斬りむすぶ。ともにノーヒット。

2分、“スレイプニル”のライトセイバーが、“Spice M-1”の足をとらえた。しかしダメージは軽く、オイルのもれもないようだ。ファンの大歓声が、マシーンの音をかき消す。

3分から4分にかけて、ダメージを負った“Spice M-1”は連続攻撃をかける。しかし“スレイプニル”もうまく反撃し、両者ともダメージを与えられない。そして5分、“スレイプニル”のライトセイバーが“Spice M-1”に命中、だが“Spice M-1”もすかさず斬りかえし、両者とも足に大きなダメージを負った。切断されたコードが火花を散らしている。“Spice M-1”のほうが、少しダメージが大きいようだ。勝敗はあと一撃で決まるだろう。

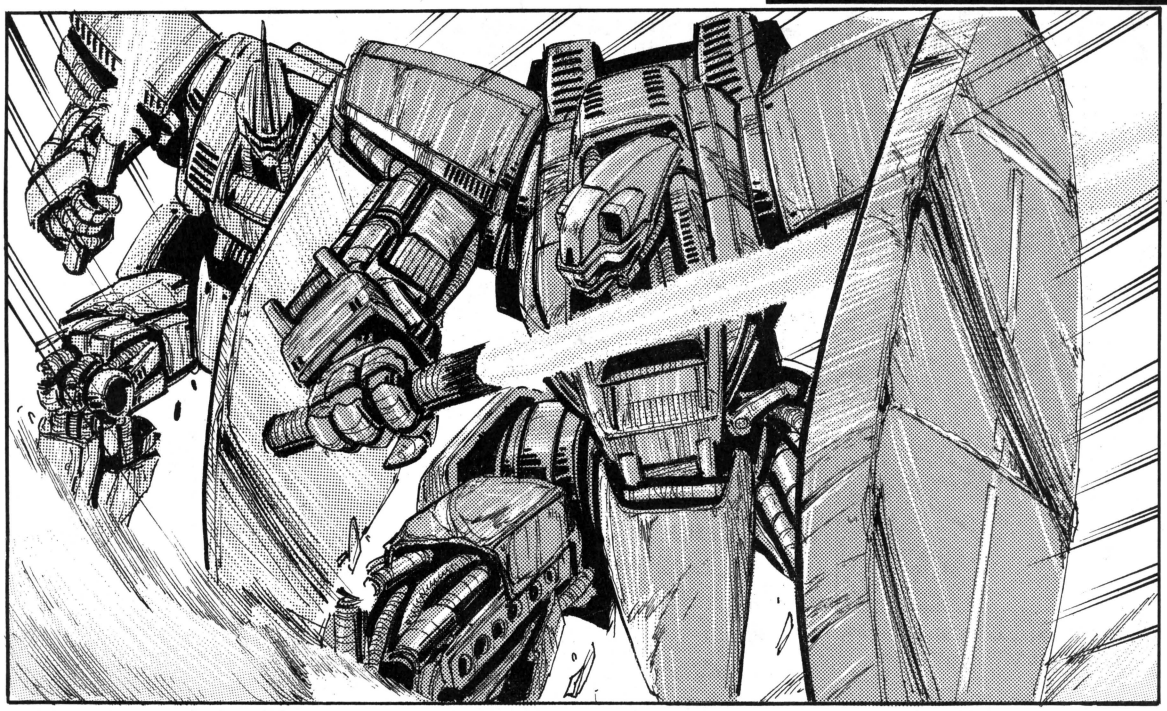
先手をとったのは“スレイプニル”だった。だがライトセイバーはシールドにはねかえされ、そして“Spice M-1”が放った一撃は“スレイプニル”の足を吹き飛ばす。逆転だ！

大観衆の歓声の中、勝利者名がコールされた。わずか6分間だったが、スリルが凝縮された決勝戦だった。

ブラックＣＯＲＤ会長：いうなれば剣豪どうしの決闘というところかな。内容の濃いスリリングな試合だった。

ＴＶ解説のタニー氏：しかし今大会は逆転が多いですね。決勝がちょっと早く終ったので、大会を沸かせた名勝負のリプレイを見てみましょう。

最高の名勝負は、準々決勝の“スレイプニル”vs“Overtaker I”でしょうね。この試合で“スレイプニル”は、“Overtaker I”のレーザーソードの速攻をうけて、開始5分で頭が大破し(ダメージ90%)、足にも傷を受けたのです。しかし“スレイプニル”は10分



◀優勝をかけた2台のマシーンが激突する！

すぎから反撃をはじめ、“Overtaker Ⅰ”にライトセイバーを７回命中させて、敵をずたずたにしました。試合時間15分の逆転劇でした。

しかし“スレイプニル”の頭部のダメージはひどく、準決勝の“ダースウィネ”戦の開始までには修理しきれませんでした。しかし“スレイプニル”は、７分で敵の腕を吹き飛ばし、エンジンを停止させ、この激しい殴り合いにも勝ったのです。

決勝の相手である“Spice M-1”も、足のダメージを直しきれずに準決勝にのぞみました。そして“タイガー・シャーク”の猛攻をうけ、一時はだいぶ劣勢だったのですが、11分で敵を移動不能にして勝利をおさめました。こうして決勝戦は、逆転勝ちのヒーローの対決でした。しかしすごかったですね。

予選の経過と結果

今回の大会参加は、12632台。そのほかにもエントリー締め切りまでに間に合わなかったものが数百台いた。今回からは応募券が必要なため、参加者は約12000人とみられる。

禁止武器のチェック確率は前回より低下して20%。しかし決勝進出者は禁止武器を装備していなかった。

第１次バトルロイヤルは各20台で行われ、上位２台が２次に進出。２次ロイヤルの勝者が125台、また３台が撃破数で選ばれて決勝トーナメントに進出した。

BRで消えた単福詩郎

前回チャンピオンの単福詩郎の行動は注目のまとだった。何人もの参加者が「オレが単福詩郎を倒す」と宣言し、また「優勝賞金があれば、単福詩郎の連覇は堅い」との予想もあった。だが注目の男は１次バトルロイヤルで消えてしまう。会場が大混戦だったので、後でビデオを見ても、誰に倒されたのかは、ついに確認できなかった。

軽量モデルが新登場

ブルックリン・ブラザーズ社は、第３回ロボクラッシュから、スプライト型ニューマシン“DOM-22R”を参加させる、と発表した。またエスパニョール・インダストリーズ社は、ナイト型のニューマシン“TEC-81A”を発表した。この２台のマシーンは、民間のワーカーマシーンからの転用型で、他社のものより軽量で搭載量が大きくなっているので、高速マシーンのファンにはおおむね好評である。だが一部には、軽装甲を危ぶむ声もある。

MC-2の成績やいかに?

ルナーモーター社の“MC-1”がエンジンのシェア争いでトップになった。しかし同社はこの実績よりも、準決勝に残った４台のナイトがすべてメリック社のエンジンだったことを重視し、ナイト用の中型エンジン“MC-2”を発表した。

ルナー社広報部：われわれは中途半端な栄光はいらない。チャンピオンエンジンの栄誉を得なくては、シェアがトップになってもうれしくないのだ。“MC-2”なら我々の期待にこたえてくれるだろう。

コンピュータも戦争か?

いままでは軍用統一規格により、さまざまな規制をうけていたコンピュータメーカーが、このたび法律の改正により、独自の開発が認められることになった。これによりロックスミス、SDマース、SDヴィーナス、アラディンの４社は、大規模な研究施設をつくり、開発競争を開始することになる。そんな中でロボクラッシュ大会は、実験場としての価値が非常に大きいので、しばらくすると新型コンピュータが次々と投入されるようになるだろう。

ロボクラッシュ参加者控え室(1)

▲三重県・山下幸紀(20Cr.D02501)マシーン名がないので、どこまで行ったか不明

●8月10日、衝撃の事実を知る。なっ、なんと！　ロボクラッシュ優勝!!　これは驚いた。予選通過くらいはデキる、と思っていたが、まさか優勝するとは……。いや〜、驚いた。

われわれT.R.C.T.(単福ロボクラッシュチーム)は、感動感涙の極みです。しかも出れただけでもよかったのに優勝ですからね……。やっぱり感動、感涙です。

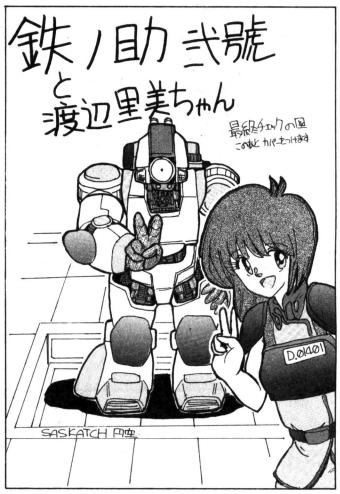
よし！　みんな！　今回は優勝したし、これからも連勝街道まっしぐらだ!!　T.R.C.T. is NO.1だ!!

(北海道・溝渕清則)

※という前回優勝オーナーの手紙8枚にもおよぶコメントの一部でした。今回は前のページのレポートのように、1次で敗退。次回はM-23Aにこだわらず、650Cr使いきってみてください。もったいないですよ。

●あの一、控え室をのぞいてみたんですけど、女性の方ってほとんどいませんね。コンプティーク読者には女性もいると思うのですが……。

ここで提案！　か弱くて「ごっついロボットじゃイヤ！」という女性のために、女性用ボディとかつくってみたらいかがでしょうか。ボディなら美しい女性の型とか、かわいい動物型とか。パーツなら某ゲームの「誘惑の剣」みたいなのがあったらおもしろいのでは。男性も女性に倒されるなら、たいして悲しくはないでしょう!?



▲北海道・サスカッチ円空(+10Cr.)予選突破ならず。鉄ノ助が好き！　という投書あり

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	名　前	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	15	上野晃宏	オーディン	スレイプニル	H-1	D02101
3	43	石田英典	エオメル	ダースウィネ	H-1	D02201
5	21	播磨谷佳一	ピー=ウィック	Overtaker I	XL-65	D02301
5	64	村穂浩児	森村一郎	EMI	DC-100	D02302
9	5	金子靖男	小鉄	聖騎士	H-1	D02303
9	29	河内建一郎	ティファニー	ブルーサファイヤ	DC-55	D02304
9	33	小林康紀	ランス	パラディンmkII	H-1	D02305
9	49	奥上将光	ヴァレリア=ラビリス	Virtus	H-1	D02306
17	4	西村信行	破邪	BATLE	M-23B	D02307
17	9	渡瀬　康	R・アスタート	ロムイ=ヤーデ	H-1	D02308
17	20	工藤俊宣	晶左	斬十郎	C-154	D02309
17	26	山田正紀	ブルIV	BRACK-THUNDER	M-23A	D02310
17	40	引間雄之	ハイ・シャルタット	第1富士丸	DC-55	D02311
17	47	木村和正	J.J	M.O.L	M-23A	D02312
17	55	西森　誠	ポケポケぼけ太	インターセプター	DC-60	D02313
17	57	佐内洋平	SANBAN	BARM	H-1	D02314
32	1	小林正彦	M.K	インモータル正義	H-1	D02315
32	8	鈴木亮士	アイシャ=コーダンテ	クロス・ミラージュ	XL-65	D02316
32	12	森安健代	ハンター	コルト	H-1	D02317
32	14	岩下岳彦	アルセーヌ=ルパン	エンジェル	DC-55	D02318
32	18	風巻健二	ファイアスガッド	BLACK DRAGON	DC-60	D01334
32	23	水戸秀明	メフ	LASER I	DC-55	D02319
32	28	宇根良睦	バーン	ハロウィーン	C-152	D02320
32	31	井沢賞資	ポル・ポタリア	ダイビングビートルII	M-23A	D02321
32	35	宗像　淳	お茶の水教授	ルシフェル	DC-60	D02322
32	37	福谷修利	ザズゥ=レイアム	KILIKAZE	M-23B	D02323
32	41	原田泰伸	バラサ・ニール	スクラップ	H-1	D02324
32	45	大吹正行	劉備玄徳	趙雲子龍	H-1	D02325
33	51	吉村博信	Dragon Lance	Red Dragon	XL-65	D02326
32	53	大野太郎	K・K	メカニカル2	H-1	D02327
32	59	岸野智彦	ラーン・フレアー	Nāza(竜王)	H-1	D02328
32	61	竹内博樹	竹内博樹	ケンタウロス・ロード	C-152	D02329

位	番	名　前	パイロット名
65	2	小林　篤	破裏拳ポリマー
65	3	山崎　大	MAK
65	6	渡辺尚武	DEATH=MASTER
65	7	斎藤拓也	ガーナ=フィン
65	10	藤岡　昇	のんくん
65	11	小林尚武	まなぶ
65	13	佐野恵理	ヴィー=マッシュバーン
65	16	山形篤司	A
65	17	西村憲二	イプシロン
65	19	成田徳睦	レズン・シュナイダー
65	22	岡田貴広	STAR・LIGHT
65	24	林　剛士	きんさん
65	25	村上知弘	K.ギヌメール
65	27	高橋利明	マイケル=ジェイソン
65	30	川真田和夫	クラッシャー"K"
65	32	菊池丈晴	アレス
65	34	斉藤浩延	ひろりん
65	36	佐野正彦	土方歳三
65	38	園田　進	死牙馬
65	39	福浜宏之	零
65	42	葛西勝良	舞娘
65	44	穂積昭一	ダークドラゴン
65	46	田口里史	ダンピール=D
65	48	油川　崇	カイン=ポルタス
65	50	竹山　剣	Takeyama
65	52	関原章文	ギル
65	54	村山吉隆	ネヴァ
65	56	松本　茂	マッシュ
65	58	山崎　潤	ケント・マイルド
65	60	金子　勉	伊集院大介
65	62	依田祐一	ギルガメス
65	63	宮下喜充	ルウ・フォン

▲大阪府・大西俊彦(20Cr.D02502)予想どおり予選通過は無理。でもオーナーの狙いどおり？

最後にこれを読んでいる女性のみなさん、『ロボクラッシュ』に参加してみてください。絶対にオモシロイですから！　そして一緒に戦いましょう!!

(LADY＝D)

●前回は2体送って両方予選落ちしてしまいました。今度は（たぶん前回は1次落ちだと思うので）せめて2次予選までは勝ち残りたいですね。

というわけで、TRY AGAIN！

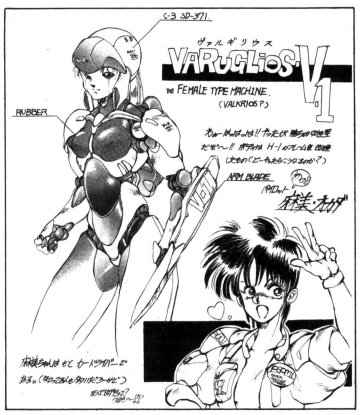
(群馬県・新井百合子)

●女だぞ〜、女性参加者だぞ〜、第1回では女性トーナメント進出者はいなかったじゃないか〜。まーメカだからしかたないかな〜、だからわたしは参加するぞ〜、どぐ〜だ〜、よろこべ〜、な〜んていってもしかたないな〜、ところでわたしはXENONのFANだ〜、えへへへ〜。　おわり

(神奈川県・末安かなこ)

※女性パイロットはやたら多いのですが、女性オーナーは少ないんですよね。この三者三様の女性オーナーたちは、残念ながら3人とも1次で敗退。でも、今回は決勝トーナメントに女性がひとり入っています。それも、バトルロイ

▼宮崎県・井上純一(20Cr.D02503)ほかの元ドライバーの方々の参加もお待ちしています!?



▲兵庫県・暖気流☆K(20Cr.D02504)　逃げきれず、1次で敗退。トーナメントは無理でした

ヤルの撃破数により敗者復活しての参加。ますますの女性オーナーの活躍に期待しています。優遇措置も何かあるかもしれませんよ。今後の健闘を祈ってそれぞれ特別クレジット20Crずつ、最初の人からライセンスナンバーは、D02508、D02509、D02510。

Aブロック編

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
マジンガーZ	H-1	D02401
ARIEL	H-1	D02402
NIGHT・MARE II	C-154	D02403
PEANUTmk II	H-1	D02404
ノマルミス	H-1	D02405
ばちお	DC-55	D02406
ヴァン・ヴィール	M-23A	D02407
NIGHTINGALE	DC-55	D02408
ストライクドッグII	H-1	D02409
ギラ・ドーガ改	H-1	D02410
RED WOLF II	M-23B	D02411
桜吹雪1号	DC-55	D02412
ドボアキン	H-1	D01407
Fighting Falcon	M-23A	D02413
クラッシャーロボKII	H-1	D02414
サジタリアス	C-152	D02415
サマンオサ・トシオ	H-1	D02416
和泉守兼定	XL-65	D02417
プレーリードック	DC-60	D02418
正砕-II	H-1	D02419
三十一式機動歩兵	DC-55	D02420
MARO	DC-60	D02421
吸血鬼ハンター	H-1	D02422
GOLD-DRAGON	XL-65	D02423
METAL-SLIME	H-1	D02424
ドルアーガ	XL-65	D02425
ストームブリンガー	M-23A	D02426
シルバーナイト	H-2	D02427
ラッキーストライク	M-23A	D02428
EJ	XL-65	D02429
DRAGON	H-1	D02430
ナイト・ストーカー	DC-55	D02431

ロボクラッシュ参加者控え室(2)

▲京都府・鬼丸(20Cr.D02505)ケーコ組のケーコさんの強いオシで掲載決定。2次で敗退

●スネーク型について

賛成派

・どんどん、やりましょう。ほかにもスコーピオン型やバード型、ドラゴン型、はてはモグラ型なんてのもいいんじゃないですか？

・アニメのガリアンの人馬兵（ケンタウロス）がいるんだから、邪神兵（スネーク）もいていいんじゃないですか。

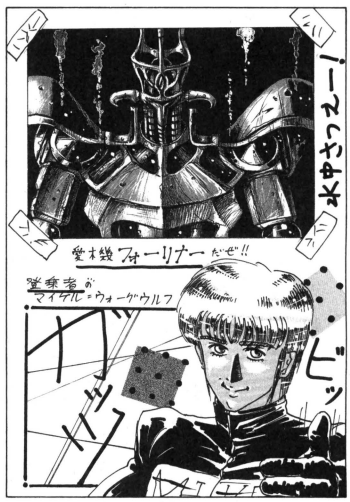
反対派

・スネーク型の尾による締め付けは、現在の白兵戦システムとはなじまない。ボクシングに相撲のルールを持ち込むようなもの。締め付けがなければスネーク型には必然がない。

※というところが主な意見です。意見としては賛成派のほうが多かったようです。導入は正式には決定していませんが、みなさんの望む方向で考えていきたいと思っています。

※今回は前回以上に多くのお手紙をいただきました。イラストあり、マンガあり、凝ったストーリーに詩に小説、新製品に新会社、新提案やご意見。すべてに目を通して検討させてもらっています。本当はすべてを載せたいぐらいなのですが、スペースには限りがあります（でも『トップ』にくらべれば、たとえ少しでも載せられるだけましだけど）。というわけで、今回の載せられなかった投稿による特別Cr.＆ライセンスは以下のとおり。（各10Cr.）

愛知県・原　幸治　D02511



▲高知県・久保卓郎(20Cr.D02506)イラスト部門では数少ない男性パイロット。1次で敗退

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	名　前	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	24	金子幹郎	Pepper	Spice M-1	H-1	D02001
3	50	嶋本泰博	クレア・ステファニー	タイガーシャーク	XL-65	D02202
5	9	井川考彦	ビ・ショップ	Do・Tāke	DC-55	D02330
5	35	藤原　保	トリストラム	イゾルデMKII	H-1	D02331
9	7	大澄哲也	権左エ門	豆狸	XL-65	D02332
9	27	古牧　隆	ウェルデン	ウィンド・ナイツ	M-23A	D02333
9	46	難波江治	河合美亜	ARIEL	DC-55	D02334
9	59	関根直樹	キース	アトラス	C-152	D02335
17	3	中川　啓	Yoda	Jadi Knight	DC-55	D02336
17	14	吉田英紀	ナウシカ	メーヴェ	C-154	D02337
17	20	重原教信	スタープラスト・ハウザー	ライトニングショット	H-1	D02338
17	31	朝日俊行	SUNRISE	夢幻α-1	DC-100	D02339
17	38	高橋伸次	ナツ	雷神	M-23A	D02340
17	42	鈴木崇史	ゴマちゃん	バーサーカー1号	XL-65	D02441
17	55	伊藤英樹	シルバー	THE SAMURAI	M-23A	D02342
17	63	山本大介	SINIGAMI	DANGER-KNIGHT	DC-60	D02343
33	2	寺田祥丈	通りすがりの一心太助	戦闘用鉄の箱	H-1	D02344
33	6	岡田武士	ルーザー	マッドイーグル	XL-65	D02345
33	12	森川大舗	ケンシロウ	無限	XL-65	D02346
33	15	三栗野健	ALAIN PROST	McLaren MP4/4	H-1	D02347
33	17	高山鉄司	アドル・クリスピーナ	DEAD MAN	H-1	D02348
33	21	安井雅和	阿室麗	白いM.S.	H-1	D02349
33	26	高山　仁	中山まり	まりちゃん	H-1	D02350
33	30	細　健二	雷神のHOP	阿修羅	XL-65	D02351
33	33	伏島　豊	アテナ	ワルキューレ	C-152	D02352
33	40	磯田智彦	アドル・クリスティン	CLELIA-KNIGHT	DC-60	D02353
33	44	斎藤俊彦	カイン	JUNO	DC-55	D02354
33	48	今岡秀樹	ブレイン	Fortuna	C-152	D02355
33	51	津留和弘	伊能政信	あわびゅ	DC-60	D02356
33	53	斉藤行史	トールキン	アラゴルン	H-1	D02357
33	58	狩野健吾	KENGO	アレス	DC-55	D02358
33	62	萩原浩治	ジャスティ	ストライプ・ウルフ	H-1	D02359

位	番	名　前	パイロット名
65	1	霜垣大助	チェスター
65	4	吉田貴将	玉姫様
65	5	原　美雄	ティガナ
65	8	田代隆一	羅睺羅阿修羅王
65	10	大谷圭次	国士無双
65	11	東　洋	だーくしゅないだ
65	13	山根　悟	MATC-DDK
65	16	齊藤　誠	ロー・ウェルデン
65	18	小林由明	ライナス=ブラッフォード
65	19	川崎晃敬	国士無双
65	22	玉置友之	グレイス
65	23	黒木俊徳	GREY
65	25	松浦敏裕	アランプロスト
65	28	阿部隆美	ヘリック・シヴァー
65	29	東脇正文	大徳寺美子
65	32	重信恭二	レッド
65	34	山口　剛	ゴウ=ヤマグチ
65	36	河合伸次	泉　野明
65	37	三上輝之	ヴァドル
65	39	松下　進	SUSUMU
65	41	押切純一	J
65	43	宮下麗幸	オルソン
65	45	高橋一哉	アーケル=レムス
65	47	池田秀弘	レイカ
65	49	佐藤　実	シルク・ファルディー
65	52	升谷博史	バーレスク・バーサーク
65	54	山道靖志	山道靖志中尉
65	56	龍光　剛	てらたん
65	57	内藤愛純	ローズ
65	60	足立祥章	ジャギ
65	61	小原一範	メルモンド
65	64	木内　唯	ミリア・アテイサ

▲三重県・五十嵐美緒(20Cr.D02507) こちらもドライバー関係の方のようですね。1次敗退

神奈川県・ふいるくゆう	D02512
愛知県・塚本泰久	D02513
福岡県・中村　裕	D02514
静岡県・海瀬　寛	D02515
高知県・久家崇徳	D02516
愛知県・河邊靖直	D02517
神奈川県・久冨　哲	D02518
大阪府・桐山慎吾	D02519

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。次回参加の時に使ってください。使用条件はトーナメントのものとまったく同じです。

CORD事務局では、新兵器、イラスト、ストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。封筒やはがきにも忘れずに住所、氏名、パイロット名、マシーン名を書いておいてください。また、今回から応募用紙の方には手紙などは同封しないでください。一括してデータとして処理しますので、同封の手紙類は事務局のほうに届かない可能性があります。

ライセンスカードなどは、予想以上の応募で事務局がパンク状態のため、まだ準備できておりません。いましばらくお待ちください。

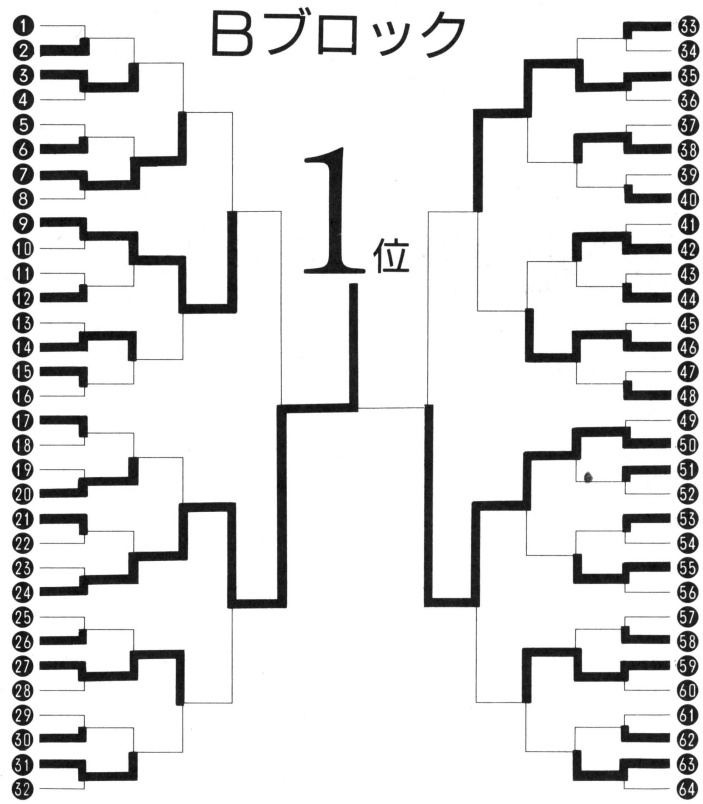
『ロボクラッシュ』のプログラムの公開はいまのところ考えていません。あくまでデータ処理用で、ゲームではありませんから……。

☆警告

参加者からの報告によると、各地の書店で応募券が破りとられたコンプティークが発見されたようです。ひとりで何通も応募するために盗んだものと思われますが、今後このようなことが続くようだと、『ロボクラッシュ』だけでなく、読者参加のゲームという企画そのものを続けることができなくなります。応募券というのは、コンプで読者参加ゲームをやるときにはなくてはならないものです。応募券なし、ということになれば（ひとりで50枚以上送ってくる人もいるくらいですから）、コンピュータへのデータ入力そのものが抽選で、何人かにひとりということになるおそれもあります。それでもいいのですか？

Bブロック編

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
ダーク・ホース	C-152	D02432
AURORA-B	H-1	D02433
ハヤインチ	C-154	D02434
98式AVイングラム	H-1	D02435
大三元	M-23A	D02436
BASTARD	M-23A	D02437
SFAC-JH4ZZN	DC-55	D02438
ダーク・ブサイ00	C-154	D02439
グランジェール	XL-65	D02440
九連宝燈	A-160	D02441
Doppelganger	H-1	D02442
GRABALL	H-1	D02443
IDATEN	M-23A	D02444
バトル・ゴーレム	C-154	D02445
赤城山29号改	C-154	D02446
レッドカース	C-152	D02447
ウンダースカッツ	C-152	D02448
アルフォンヌ	XL-65	D02449
NON TEN6号	C-152	D02450
R.S.	M-23A	D02451
NADASHIO	H-1	D02452
THUNDER	C-152	D02453
King of Knight	DC-55	D02454
シルバー・アーム	C-154	D02455
ブルームーン	H-1	D02456
メタ・スラIII	DC-60	D02457
紫電改	H-1	D02458
てるてるぼうず	C-152	D02459
トゥ・ロード	XL-65	D02460
うーさん	DC-60	D02461
トリケラトプス	C-154	D02462
KNIGHT OF GOD	XL-65	D02463



各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

なんといってもボディはマシーンの基本だ。現在のところ3つのタイプがあり、軽量のスプライトは機動性、ナイトはバランスの良さ、そして重量級のケンタウロスは搭載量や耐久力が優れているんだ。その耐久力はスプライトが80、ナイトが100、そしてケンタウロスが120だよ。

軽量タイプ スプライト型

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-1	M-23A	RINGWARD	300	50	3	160
B-2	M-23B	RINGWARD	400	55	4	190
B-3	M-23C	RINGWARD	500	60	6	240
B-4	M-30	RINGWARD	開発中			
B-5	A-160	NIMFAR	550	70	7	260
B-6	A-161	NIMFAR	460	65	6	200
B-7	DOM-22R	BROOKLYN	340	70	1	210

中量タイプ ナイト型

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-11	H-1	RINGWARD	600	90	4	200
B-12	H-2	RINGWARD	750	90	5	250
B-13	H-5	RINGWARD	開発中			
B-14	XL-65	XYLOC	650	80	5	210
B-15	XL-65B	XYLOC	800	80	6	240
B-16	XL-66	XYLOC	720	90	8	280
B-17	XL-70	XYLOC	開発中			
B-18	B-112	NIMFAR	690	110	5	250
B-19	DC-55	DC	800	60	6	180
B-20	DC-60	DC	780	85	8	260
B-21	TEC-81A	ESPANOL	570	100	2	170

重量タイプ ケンタウロス型

コード	重量番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200
B-32	C-152B	NIMFAR	800	120	4	200
B-33	C-154	NIMFAR	1000	190	5	250
B-34	C-157B	NIMFAR	1300	220	8	300
B-35	C-200	NIMFAR	開発中			
B-36	DC-100	DC	990	170	7	290
B-37	MOS-9A	CAESAR	開発中			

エンジン

今回からまた新型エンジンが発売されたので、エンジン戦線はますます混戦になってきたぞ。現在のエンジンは交通省と軍の共同規格にそって設計されているので、どのボディにでも搭載することができるんだ。ただしマシーンには2台以上のエンジンを搭載するスペースはないからね。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段
E-1	ED-250	MERRIC	60	50	30	100
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85
E-3	ED-275B	MERRIC	85	75	50	100
E-4	ED-300	MERRIC	100	100	60	110
E-5	ED-300SC	MERRIC	105	105	55	135
E-6	ED-400	MERRIC	開発中			
E-7	ES-101	MERRIC	170	120	95	120
E-8	AVS-20	ALPHA	55	45	20	95
E-9	AVS-30	ALPHA	75	70	25	120
E-10	AF-9	ALPHA	開発中			
E-11	AVC-7	ALPHA	140	110	100	100
E-12	AVC-8	ALPHA	開発中			
E-13	MC-1	LUNAR	95	75	30	130
E-14	MC-2	LUNAR	130	85	55	150
E-15	S3/1G	KRESTA	115	80	50	140

燃料タンク

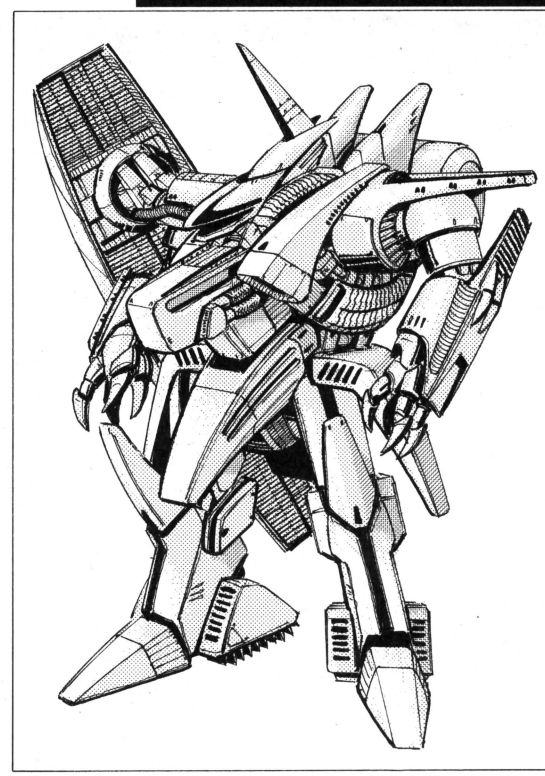
要望があったので、新たに4000リッタータンクを加えたよ。タンクも設計上のスペースの関係で各マシーンにひとつしか取りつけられないんだ。

コード	容　量	重　量	値　段
T-1	1000リッター	8	10
T-2	2000リッター	12	20
T-3	3000リッター	16	30
T-4	4000リッター	20	40
T-5	5000リッター	25	50

コンピュータ

主にセンサー系のコントロールと、パイロットの操縦の補助に使うんだ。各マシーンに1台しか取りつけられないよ。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値　段
C-1	LOC-55	LOCSMITH	14	25
C-2	LOC-75	LOCSMITH	開発中	
C-3	SD-271	SD/MARS	18	35
C-4	SD-371	SD/MARS	23	45
C-5	SD-375	SD/VENUS	32	70
C-6	SD-440	SD/MARS	40	85
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100
C-9	PS-200	ALADDIN	開発中	



通常武器

ロボクラッシュでは原則として射撃兵器は禁止。認可された通常武器は、有効距離別に4種類に分類されていて、距離が合わないと使えないんだ。だからきみのマシーンには、ちがった距離の武器を、最低2種類は装備することをおすすめするよ。近距離ではどのマシーンも、パンチなどの攻撃をすることができるからね。各マシーンが持てる通常武器の数は、最大で3種類までだ。

近距離用武器

コード	名　称	命中率	ダメージ	重　量	値　段	
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W-3	ロングホーン	70	4	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W-5	ドリルホーン	70	6	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W-6	メタルクロウ	70	3	3	10	リストパーツ。手の甲の上からとびだすかぎツメ

中距離用武器

コード	名　称	命中率	ダメージ	重　量	値　段	
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない。
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合を崩す剣
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状に束ねたソード
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という

長距離用武器

コード	名　称	命中率	ダメージ	重　量	値　段	
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線を束ね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍
W-35	ハルバード	40	9	50	50	柄をぐっと長くし、レンジを広くしたバトルアクス

遠距離用武器

コード	名　称	命中率	ダメージ	重　量	値　段	
W-41	クロスボウ	40	4	30	60	ワイアスプリングの力で矢を射つボウ
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ

ロボクラッシュ公報

1．第2回大会の報告

第2回ロボクラッシュ大会も、大盛況のうちに終了しました。応募券が必要になったにもかかわらず、前回よりも多い12632人もの参加者があったため、CORDは緊急会議を開き、決勝トーナメント進出者を倍の128人に増加しました。これで予選通過者の比率はかろうじて100倍を切り、1/99の確率となりました。

この決定は参加者にはおおむね好評で、各パイロットはさらにハッスルしたようです。元RPGの冒険者、元ドライバーといった、変わった経歴のパイロットもいて、なかなかバラエティに富んだ大会でした。

今回はナイト型の参加者が多く、前回猛威をふるった高速スプライトは、台数の減少も影響してか、トーナメント上位進出はなりませんでした。ケンタウロスはよく健闘したといえるでしょう。

○ 使用ボディベスト5

H－I	33.4%
M－23A	25.6%
M－23B	9.5%
C－152	8.7%
XL－65	6.3%

○ タイプ別比率

スプライト	36.6%
ナイト	49.0%
ケンタウロス	14.4%

○ 使用エンジンベスト5

MC－I	28.3%
AVS－20	18.7%
AVS－30	17.2%
ED－275	14.1%
ED－275B	7.2%

○ 使用武器ベスト5

メタルクロウ	34.2%
ライトニングウイップ	22.2%
ライトセーバー	19.2%
レーザーソード	14.5%
パンチブースター	13.6%

コンピュータはSD－371がいちばん多く、禁止武器ではファイアボールが人気でした。

2．第3回ロボクラッシュ大会

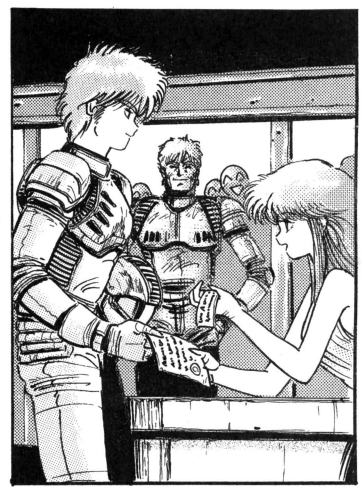
今月はひきつづき、第3回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムは第2回と同じです。おそらく今回も1万人以上の応募が予想されるので、予選は1グループ10～20台のバトルロイヤルが、2回実施されるでしょう。この予選を勝ち抜いた128人のプレイヤーが、決勝トーナメントに進出できます。ただし前回と同じように、バトルロイヤルで大活躍したプレイヤーの中から数人が選抜されて、特別に決勝トーナメントに参加できます。

決勝トーナメントは1対1の対決の連続で、決勝戦で勝ったプレイヤーが、第3回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

3．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、投稿などでロボクラッシュに貢献したプレイヤーには、



禁止武器

辺境での武装無制限ロボバトルから流れてくる兵器が禁止武器なんだ。大会の事前チェックで発見されたらその場で没収されちゃうけど、チェックをパスしさえすれば自由に使えるよ。使用できる距離は中距離～遠距離。ただし1度使うとなくなってしまうので注意して使おう。

コード	名　称	命中率	ダメージ	重　量	値　段	
P-1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える
P-2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P-3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P-4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P-5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ラウンド連続で使用できる
P-6	グレネード	35	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P-7	ラストウェポン	60	—	20	10	敵の武装を酸化させ、サビをださせて機能を低下させる
P-8	マグネティックボム	80	—	25	15	高電磁波によりコンピュータの機能を低下させる

特殊オプション

5種類の特殊オプションのうち、ホヴァーはスプライト型、新発売のジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型だけの専用オプションなんだ。シールドとリペアパーツはどのタイプでも使えるよ。

コード	名　称	重　量	値　段	
S-1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。シールドを持つと装甲が平均2ポイント上昇する
S-2	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%上昇する
S-3	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10%上昇する
S-4	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の効率を、およそ50%アップさせる
S-5	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端に取りつけると、移動係数がだいたい20%上昇する

ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。そのプレイヤーは次回から以降は、ライセンスコードを応募用紙に記入してくれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で3位に入れば、次回からは560クレジットまで使えるのです。

このボーナスは積算されていきます。したがって優勝を2回したプレイヤーは、そのつぎの回から800クレジットのマシーンを作れるのです。

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位（2名）	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10〜20クレジット

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

ちなみに前回優勝の単福詩郎氏は、ボーナスをまったく使わず、460クレジットの高速スプライトに乗って参加しました。

4．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、1度の大会が終わる頃には、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

プレイヤーが希望するなら、古いマシーンを直すことにしてもかまいません。しかしその場合も、パーツ代やエンジニアの工賃で、新しくつくるのと同じ費用がかかります。

5．作戦計画について

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の“攻撃の%”は、その条件のときに敵をどのくらいの割合で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、相手を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、相手が反撃できない場合が多い遠距離からの攻撃以外は、あまりバーサークしないほうがいいでしょう。

バトルロイヤルで禁止兵器を使いたいときは、“特殊兵器の使用”の欄に禁止兵器の番号（1〜10）を書いてください。各欄にはひとつずつしか書けません。

トーナメントは1対1の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の“行動パターン”の4項目は、どれくらいの割合でどの行動をするかということです。それぞれの項目は1〜97のあいだで記入し、4項目の合計は必ず100にしてください。狙いはつぎの攻撃のときに、自分の命中率を上げ、防御はつぎの相手の攻撃の命中率を下げます。

つぎの“距離”は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動を選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

“特殊兵器使用の順番”は、禁止兵器の番号（1〜10）を、使う順番に書いてください。“特殊兵器使用条件”は、自分と相手のマシーンのダメージを比較しての条件設定です。“いきなり使用する”は最初からですが、あとの条件はこちらのダメージが20、40、60%ほど多いとき、といったような意味です（ほんとはもっと複雑だよ）。どれかひとつに○をつけてください。

最後の“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10〜40、合計で100になるように記入してください。では第3回大会もがんばってください。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、右のページを切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を貼ってください。応募券はこのページ下にあります。まず参加者ＩＤの各項目をきちんと書いてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各１種類、通常武器は３種類、禁止武器は10種類、オプションは３種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。搭載重量を越えると失格になります。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかしライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。

作戦計画の内容は126～127ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の“攻撃の%”は、10～100の数字を入れてください。また禁止武器を使う人は、“特殊兵器の使用”の欄に禁止武器の番号（１～10）を書いてください。各欄にはひとつずつしか書けません。

トーナメントの作戦の“行動パターン”の最低は１、４項目の合計は100にしてください。“距離”にはひとつだけ○をつけてください。“特殊兵器使用の順番”は、禁止武器の番号（１～10）を、使う順番に書いてください。“特殊兵器使用条件”は、どれかひとつに○をつけてください。

最後の“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

応募用紙（手紙は入れないで別の封筒で出してください）の宛先は、
〒102 千代田区九段南４－７－16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク
『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは**10月18日**の消印までです。それじゃがんばってね！

マシーンの発注書

		コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ		B-11	H-1		200
エンジン		コード番号	形式番号	重量	値段
		E-1	ED-250	30	100
燃料タンク		コード番号	容量	重量	値段
		T-2	2000l	12	20
コンピュータ		コード番号	形式番号	重量	値段
		C-3	SD-271		35
通常武器		コード番号	名称	重量	値段
		W-31	ライトニングウィップ	8	50
		W-42	シュリケンランチャー	20	50
		W-6	メタルクロウ	3	10
禁止武器		コード番号	名称	重量	値段
	1	P-3	アシッドボール	10	10
	2	P-1	ファイアボール	3	20
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
オプション		コード番号	名称	重量	値段
総合計				86	495

作戦計画

バトルロイヤルの作戦

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の１台	100	
25%以下	100	
50%以下	50	
75%以下	10	
76%以上	10	
ダメージのひどい敵	30	
エネルギー切れの敵	30	

トーナメントの作戦

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

特殊兵器使用の順番	2, 1

特殊兵器使用条件	○をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	○
敗北寸前のとき	

攻撃目標

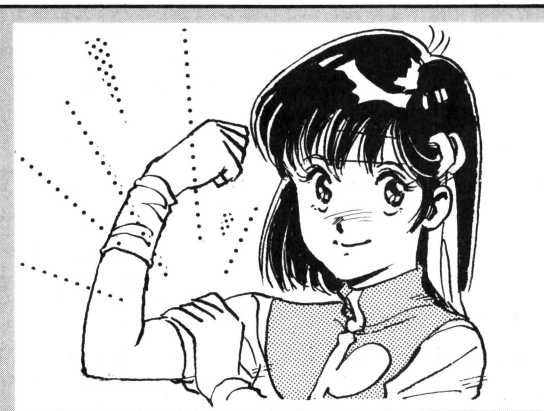
攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ・バトルレポート

もう『トップをねらえ！』の第二次作戦は開始されてるぞ。しかしくわしいことは、軍事機密の壁がきびしくて、なかなか発表できないんだ。しかしそれにめげるコンプではない。地球艦隊のハマムラ教育訓練部長に直撃インタビューだ。

「うん、前回の戦闘の教訓を生かして、今回の試験はなかなかきびしくなったね。だけど、それに勝ち残ったキャラクターはまさにエリートだ。前回の戦闘で生き残ったベテランが55組もいるんだから、地球艦隊が負けるわけがないよ」

なんだか楽天的だけど、ほんとにだいじょーぶかなあ。しょうがないから、みんなで次号を待つことにしよう！



イラスト／窪岡俊之

ロボクラッシュ
⑪
応募券

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重　量	値　段
ボディ				
エンジン				
燃料タンク				
コンピュータ				

	コード番号	名　称	重　量	値　段
通常武器				

禁止武器	コード番号	名　称	重　量	値　段
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

オプション	コード番号	名　称	重　量	値　段

総　合　計		

作戦計画

バトルロイヤルの作戦

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の1台		
25%以下		
50%以下		
75%以下		
76%以上		
ダメージのひどい敵		
エネルギー切れの敵		

トーナメントの作戦

行動パターン	ポ　イ　ン　ト
移　動	
狙　い	
攻　撃	
防　御	

距　離	○をつける
遠　距　離	
長　距　離	
中　距　離	
近　距　離	

特殊兵器使用の順番	

特殊兵器使用条件	○をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	
敗北寸前のとき	

攻撃目標

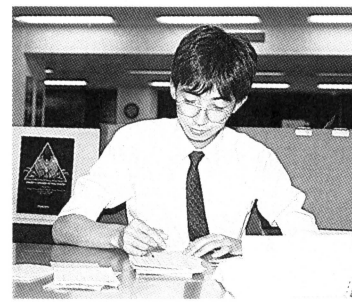
攻撃目標	パーセンテージ	効　果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴　体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

シナリオコンテスト Q&Aコーナー

今月末で募集が締めきられます。みなさんの進行状況はいかがでしょうか？　今回、質問者のお名前は略させていただきました。(ウォルフ中村)

Q　①シナリオには必ずモンスターとデカキャラを出さなくてはいけないのでしょうか？
②１つのシナリオに違う種類のデカキャラを２匹以上、別々の場所に出してもいいですか？
③１つのシーンの中でなら複数のボスキャラを出してもいいですか？
④『失なわれたタスマリン』のデヒテルのような敵は、ザコキャラなどとどう区別すればいいのですか？　用紙への記入の仕方を教えてください。
⑤ボスキャラの属性を「なし」、「その他」にしてもよいのでしょうか？

A　モンスターに関する質問にまとめてお答えします。


▲みなさんの質問に答えるいがちゃんの図。その表情は、まさに真剣そのもの！

①いいえ、出さなくても結構です。ただデカキャラはなるべく出して欲しいと思っていますが……。
②不可能ではありませんがシステムの都合上、あるシーンにいるデカキャラを倒すと他のシーンにいるデカキャラも死んでしまいます。ですからそのへん上手にやりくりしてください。
③はい結構です。ちなみに３匹１組で攻撃してくるミノタウロスなどは、プログラム上「３匹で１匹分」となっています。つまり３匹倒して初めてデカキャラを倒したことになるのです。ためしに１匹だけ倒したら、他のシーンへ行き、再びミノタウロスのところへ戻ってみてください。ほら、３匹いるでしょう？
④いわゆる「中ボス」ですね。ザコキャラの一番最初に書いてください。「行動パターン」の文章のところに「※中ボス」と書いてくださると助かります。

ソーサリアンシナリオコンテスト募集要項

●賞金：大賞（１名）50万円、審査員賞（各20万円）。
●応募：制限は一切ありません。『ソーサリアン』をプレイしたことがない方、コンプティークを買ったことのない方でも応募できます。
●作品内容：未発表（小説、マンガ、ゲーム等として発売されていないもの。同人誌、同人ソフトは可）のオリジナル作品に限ります。
●しめきり：昭和63年10月31日（消印有効）
●結果発表：昭和64年１月７日発売のコンプティーク誌上で発表の予定。
●応募先：〒102 東京都千代田区九段南４－７－16　市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「ソーサリアンシナリオコンテスト応募」係
●応募上の注意：①１人で何本応募しても構いません。②応募用紙は本誌87年７月号～10月号に、４回に分けて掲載してあります。③オリジナルの応募用紙以外（コピーしたもの）での応募も可です。④応募用紙は全部で８種類です。１種類でも欠けていると無効となりますのでご注意ください。
※応募用紙が全種類そろっていない方には実費でお分けします。住所・氏名を記入し、70円切手を貼った返信用の封筒(定形)を入れて、コンプティーク編集部「ソーサリアンシナリオコンテスト」係まで送ってください。
●その他：①応募原稿はお返ししませんので必要な方はあらかじめコピーを取っておいてください。②入賞した作品の著作権、その他一切の権利は角川書店に帰属します。③審査経過についての問い合わせには、応じられません。
●審査員：加藤正幸（日本ファルコム株式会社社長）／黒田幸弘（ゲームデザイナー）／矢野徹（作家・翻訳家）／荒俣宏（作家）／谷山浩子（歌手）／佐藤辰男（本誌編集長）〈敬称略〉

⑤結構です。ボスキャラに限らず、属性が良く分からないモンスターは空欄のままでかまいません。

Q ①ＮＰＣの各パラメータは、アイテムを装備している時のものですか？
②各パラメータの最大値は？
③各パラメータはふつうどれくらい？
④「知識」とは何ですか？

A 次はＮＰＣです。
①いいえ、何も装備していない時のものを書いてください。
②50です。
③キャラによってだいぶ差があります。ですからご自由におつけください。よく分からない方は空欄のままで結構です。
④町の道場で身につけるものです。意味は以下のとおり。ハーブ：薬を調合する能力。モンスター：その場にいるモンスターの特徴を知ることができる能力。トラップ：ワナの種類を知る能力。アイテム：冒険から帰ったあとで、アイテムを鑑定する能力。ちなみにＮＰＣを町まで連れて帰ることはできないので「アイテム」はゲームに影響を与えません。

Q ①私は『ソーサリアン』をやったことがないので、アイテムにかかっている魔法が分かりません。どうすればよいでしょうか？
②「アイテムリスト」のＭＰは『ソーサリアン』で決まっているＭＰじゃなくてもいいのですか？

A ①そういう場合は仕方ありませんから空欄のままで結構です。もっとも「アイテムには必ず魔法を宿らせなければいけない」なんてことはありませんから、無理にかけなくてもいいのです。
②いえ、同じにしてください。分からない場合は書かなくてかまいません。

Q ①「シーン相関図」のことなんですが、マスをタテにつないでもよいのでしょうか？
②会話は最高何文字まで入れることが可能ですか？　また、１度に何文字まで画面に表示できるのですか？
③あるアイテムにＡというものを入れるとＢというアイテムができる場合アイテムは２つと考えていいのですか？たとえばびんに水を入れたら薬になった場合などです。

A その他の質問です。
①『ソーサリアン』では上下のスクロールができませんので、タテにつなぐことはできません。
②特に制限はありません。いくらでもどうぞ。１度に表示できる文字量は、16文字×３行の48文字です。
③元となるアイテムも数に入れますから３つです。例でいえば、びん、水、薬の３つです。

●

それでは最後に○×で答えられる質問に、ページが許す限りお答えします。
・「ＨＰを吸収するモンスター」は可能でしょうか？――――○
・１画面に複数種類のモンスターを登場させることはできますか？――○
・ボスキャラの首を飛ばしたいのですができますか？――――○
・ボスキャラが死んでも死体が残るようにすることはできますか？――○
・ボスキャラはデカキャラじゃなきゃいけないのですか？――――×
・他のシナリオに出たモンスターやアイテムを出してもいいですか？――○
・ボスキャラとしてキングドラゴンを出してもよいのですか？――――×
・１匹のモンスターの属性が２つ以上あってもよいのですか？――――×
・モンスターを怪物でなく、機械なんかにしてもいいですか？――――○
・ＮＰＣの登場しないシナリオは「ＮＰＣデータ」を書かなくても良いのですか？――――○
・ＮＰＣの装備品と職業はオリジナルで作っても良いのですか？――――○
・ペンタウァの王をＮＰＣとして出してもいいですか？――――×
・登場人物は何人でもいいですか？○
・１つのシナリオを２部作にし、前のシナリオで入手したアイテム（カギなど）を後のシナリオで使う（扉を開ける）ことはできますか？――――×
・シナリオ中で物を買う（当然金がへる）ことはできますか？――――×
・最初からパーティにアイテムや金、経験値をもたせることができるか？×
・洞窟内で『イース』のようにプレイヤーのまわりだけ明るくできるか？×
・背景の２重スクロールは可？――×
・敵キャラクターと、一騎討ちはできるのですか？――――×
・１匹しか出てこないザコキャラを作っていいですか？――――○
・応募用紙のコピーでなく、レポート用紙に書いてもいいですか？――×

●

このほか、今までのシナリオでできたことはすべて実現可能です。それでは、みなさんの作品を楽しみにしています!!

伝言板

●今回で誌上によるＱ＆Ａは終了いたします。今後分からない部分が出てきた場合は、今までのＱ＆Ａを参考にしたり、『ソーサリアン』を研究してみてください。きっとヒントが隠されているハズです。そして自分の思ったとおりに書いてください。
●仮に実現不可能なことを書いたとしても、良い作品であれば心配することはありません。仮にゲーム化されることになっても、スタッフの方が上手にアレンジしてくださるでしょうから。
●なお、コンプＢＢＳ上では10月いっぱいまで質問を受けつけています。
●９月号のプレ募集にたくさんの応募ありがとうございました。厳選なる抽選の結果、以下の方が当選されました(敬省略)。おめでとうございます！
『ソーサリアン～Ｓアレンジ版』：神奈川県・石倉敦、笹谷尚弘、岐阜県・川上雅宜、愛知県・天野進志、久松裕之。『コンプ特製手ぬぐい』東京都・神津誠一他49名。

SLGWORLD

Mr. AKIBAPPARA

Miss MINAMI

シミュレーションゲーム劇場

♫チューチュートレイン♫

お茶の水教授

SCENE #10

A列車で行こうII

いやー、先月はまいったなあ。

というわけで、最近よーやくヒマになってきたお茶の水であります。まったく、夏だというのにどこへ行くでもなく、仕事仕事の連続だったものなあ！

学生諸君の夢の跡というわけで、期末試験の採点に泣いたこの夏。うーむ、このままじゃ収まらん。失った夏を取り返すためにも、今後ビシバシとＳＬＧに励むので読者の皆さん、そこのところヨロシク！

で、今月は『Ａ列車II』の続き。定評ある名作だけに、扱い方にやや苦労したが、なんとかその魅力の一端に触れることができた気がする。そう、必勝法や理論ではない。魅力。そのゲームに触れてみておもしろく遊べたかどうか？　ということ。ワタシとしてはまずはひと言、

「このゲームはおもしろい！」

と絶賛したいね。開始直後こそ失敗の連続で、経営する鉄道会社は火の車。でもいろいろと試行錯誤を繰り返していくうちに光明が見えてくる。その経過がいかにも奥が深い。ＳＬＧ界の硬派(!?)アートディンクのソフトらしい手触りといってもいいな。ということで、さっそくいってみよう！

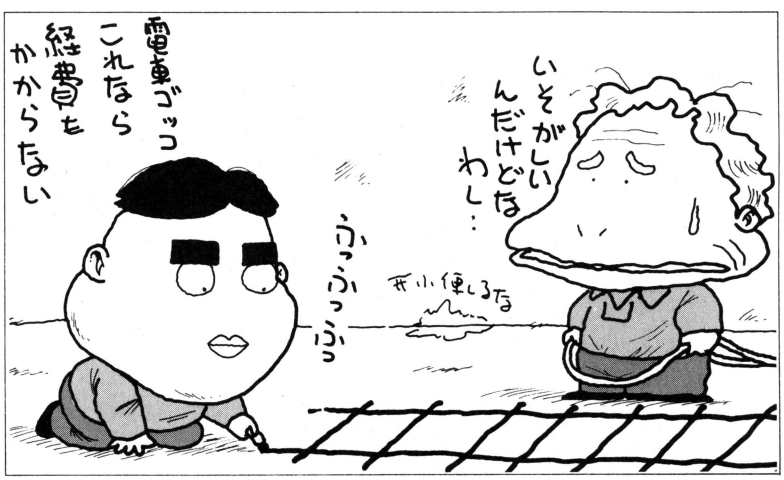
今月の言葉

ペンは剣よりも強い…
はずであると思へる

～お茶の水語録より～

今月の言葉解説

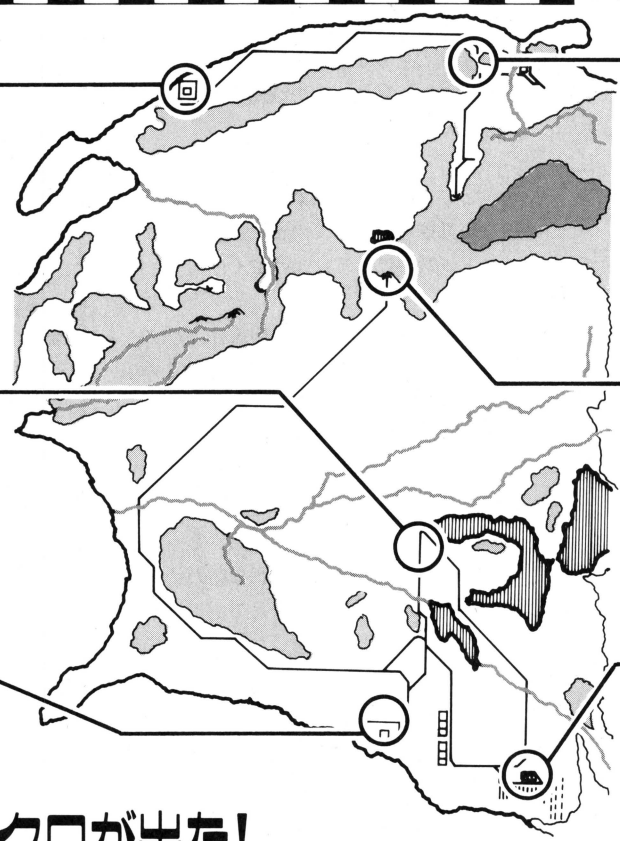
教授一流の名セリフ。学生を前につい見栄を切るのだが、いっている途中で自信がなくなり、しどろもどろ。それにしてもこの歯切れの悪さっていうのは……教授よ、アンタも大物だね！



●アートディンク ☎0474-77-7541 ●PC9801シリーズ・X68000／12800円

第1部 アメリカ大陸編

5本あるシナリオの中でも、もっともベーシックなアメリカ編。『A列車Ⅱ』への誘い、というべき入門編。ビギナーは、じっくりやりこもう！



ゴール！

アメリカ西海岸。大陸を横断してよーやくゲームも終了に近づく。なお、大統領列車の進行は、サテライトモードで見ると、なかなかの感激もんなのだ。

畑

『A列車Ⅱ』名物といってもいい。こいつがあると線路の敷設ができない。撤去するには、鉄道を繁盛させ、周囲に家（街）をつくるしかない。でもね……。

環状線

東部一帯に環状線をつくることが、アメリカ編開始直後のとりあえずの目標。とはいえ、この環状線、大きすぎても小さすぎてもいけない。バランスが大切！

トンネル

トンネル内部での鉄道敷設は、手探り状態で行われる。車止めをつくったり、途中で敷設をストップしたりしないように注意しよう。A列車の通過は夜間がベター。

大都市

スタート地点に広がる都市は、今後の鉄道会社経営のための重要な資金源。ここから環状線の建設に着手するのがアメリカ編クリアのための基本！　だからね。

貨物列車

やはりコイツにはお世話になる。ま、この第1部では、1両あればOKだけれど、この機会に貨物列車の有効活用について研究してください。

よ、よーやくクロが出た！

第1部アメリカ編は『A列車Ⅱ』の世界に親しむための入門編だ。もともとが緻密で論理的な構成をとっているゲームゆえ、始めからハイレベルな設定では、どうしても途中で投げだすプレイヤーも出るはず。その意味で貨物列車を1度運行すれば資材が無制限に手に入ることや、トンネルなどの障害物が比較的少ないことなど、アメリカ編は入門用としての役割を十分に果している。なぜなら、ゲームを始めてしばらくは、資材の手配よりは貨物列車の運行のノウハウを学んだり、どうすれば路線が黒字経営になるのかを身をもって経験することがより大切であるからだ。

ビギナーにとって、アメリカ編でクリアしなければならないことは、まず鉄道会社を黒字経営にすることだ。マップに即して具体的にいえば、東部一帯、ニューヨークから五大湖周辺にまたがる環状線の建設が何にも増して必要とされる。とはいえ、それからが第1の関門。会社がなかなか黒字にならない！　ワタシお茶の水もしっかりつまづいたクチ。主な原因としては――

①列車の運行本数が環状線の規模に比べて少なすぎるか多すぎる

②駅の設定に誤りがある

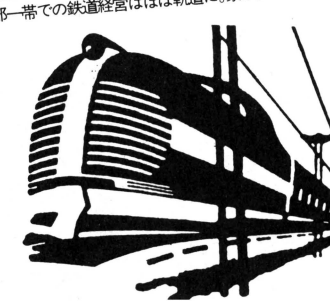
といったところ。環状線の規模と列車の運行本数については、最適なセンを試行錯誤して（苦しんで）見つけてください。ただ、環状線の規模についてひと言いえば、最初の駅にあるレール資材だけでは適当な規模の環状線はつくれない。やはり貨物列車からの供給が必要になるだろう。

また、駅の設定については、これも列車の本数と同じバランスの問題。なるべくなら人口の多い街の周辺に建設してあげたいものだ。

といったところで、黒字さえ出せば、あとは上のマップを参考にしてひた走るのみ。がんばっていこう！

▲これが有名なおジャマ畑だ。早よ消えてなくなれぇ！

▲東部一帯での鉄道経営はほぼ軌道に。家が立ち並ぶ



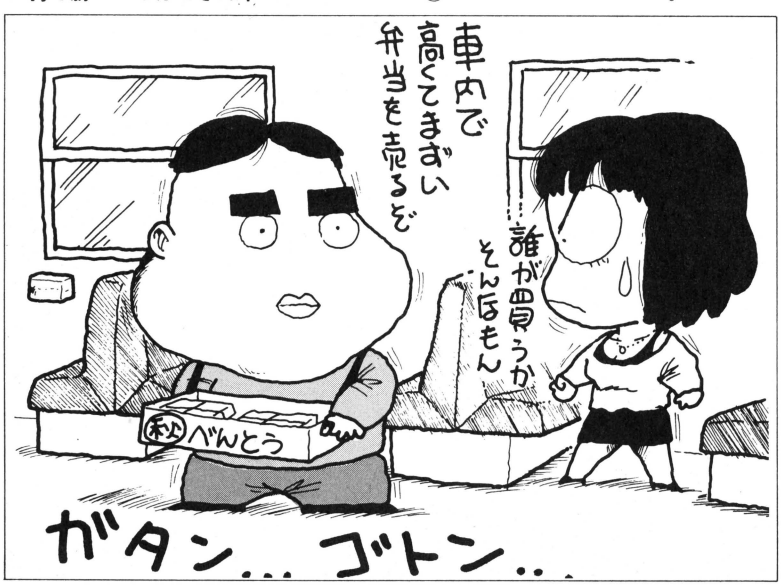
イラスト／コンプ野球チームの助っ人盛本康成、野望を胸に秘める渡辺天留子

自分の頭脳で勝利をつかめ！

秋葉原（以下㊋）　シュポポーン、今月もボクが主役、南ちゃん用意はいいかな!?
九段南（以下㊎）　用意っていっても、今月は『A列車Ⅱ』の続きでしょ！　ホラ、もう列車が動いてるわ。
（明らかにショックを受けた秋葉原、顔面ソーハク）
㊋　マ、マスターオブモンスターズじゃなかったの!?（アートディンクさん、ゴメン！）もう今月はやらないと思って、すっかりルールを忘れたのじゃ！
㊎　途中で逃げようったって、そーはいきません！　秋ちゃんには、鉄道会社を黒字経営にする義務があるのよ。
㊋　でもちっともうかってくれないのじゃ！　いわれたとおり、せっかく環状線までつくったのにい！
お茶の水（以下㊏）　オッホン、ここですこーしきついことをいわせてもらえば、このゲーム、自分の頭で考えなければまったくのお手上げ。いくら情報を得たからって、即ゲームクリアになると思ったら大まちがいなのだ。
㊋　でも必勝法とウラ技がＳＬＧ劇場の命なんだもんね。
㊏　喝（かつ）！　何度いったらわかるのだ。ＳＬＧに必勝法なし！　あるのは究極の目的（ゲームクリア）と、そこへ至る過程の貴さのみ！　そんなことでは、ＳＬＧ暗黒面（ダークサイド）の誘惑に打ち勝つことはできん！
㊋　フン、だ。どうせボクはダーティＳＬＧなんだもんね。要するに勝てば官軍なのじゃ。
㊎　でも、秋ちゃんの鉄道会社、倒産しちゃったみたい。

というわけで、秋葉原反省。以後はない知恵をしぼっての悪戦苦闘。リセット十数回にして、ようやく……。

㊋　よ、読めた！　『A列車Ⅱ』とはよーするに、お金をもうけなければダメなゲームなのじゃ！
㊎　え、何をいまさら！
㊏　キミは字が読めないのかあ!?　先月あれほどいったじゃない！
㊋　ボクは改心したんだもん。も一人のいったことには惑わされないのじゃ。なんでもかんでも自分の目で、しっかと確かめたことしか信じないんだもんね！
㊎　教授う、クスリの効きすぎよ。
㊏　うーむ、このままだと一生かかってもゲームが終わりそーもないな。
㊋（ひそかに）　フッフッフッ、ボクも見上げた役者なのじゃ！　ＳＬＧ通信の鷹（たか）と呼ばれた（呼んどらんって！）このボクが、そんなこと思っているわけがないのじゃ！
（いつのまにか、背後に教授と南が…）
㊏㊎　えーかげんにせえよ！
㊋　しっつれいしました～。

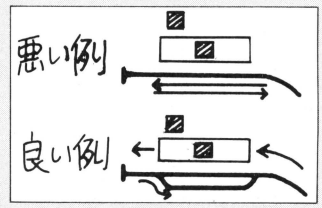


基本ワザ3本だ!

失敗は成功の母、とはよく言ったもので、試行錯誤こそがゲームクリアの最短距離（!?）。でも基本技だけは最低限しっかり押さえておこう！

1 貨物列車の有効利用は基本中の基本なのだ！

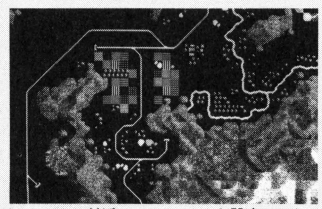
貨物列車は駅から駅へ、資材を運び、降ろす。とはいえ、図上のような単線では、一端は資材を降ろすものの、帰りには再び資材を運びさってしまう。そこで図下。端のところに分岐を設定することによって、帰りは駅を経由しない。これすなわち古典的基本技といえるね！



▲貨物列車のための路線設定は、基本中の基本

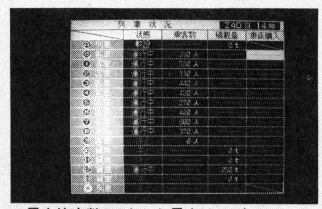
2 車止めを軽んずべからず、なのだ

車止めでは列車が反転。速度も通常の半分になってしまう。とくにどうしても車止めに当たってしまうところでは問題は深刻。すみやかに反転の反転（ややこしいかな!?）のための車止めを設定して、列車を通常速度に戻す、というワザを使おう。


▲トンネル付近。ここではこんな設定にした

3 駅には人が集う。この鉄則を夢忘れるなかれ

これはいわずもがな、かもしれないが、『A列車』での鉄道会社経営の善し悪しは、駅の設定の巧拙にあるといっても過言ではない。とはいえ、常識を働かせれば、街があるところに駅をつくれば、乗客もそれに応じて増えていくことはわかるよね！　駅と街とは仲良しなのだ！


▲最大旅客数600人から最少は240人

大江戸情報網の初代お代官

角井恒クンの「A列車Ⅱ」レポートだっ!

秋ちゃんにはどーも『A列車Ⅱ』は鬼門、というわけで、このページは私、九段南がお相手します！

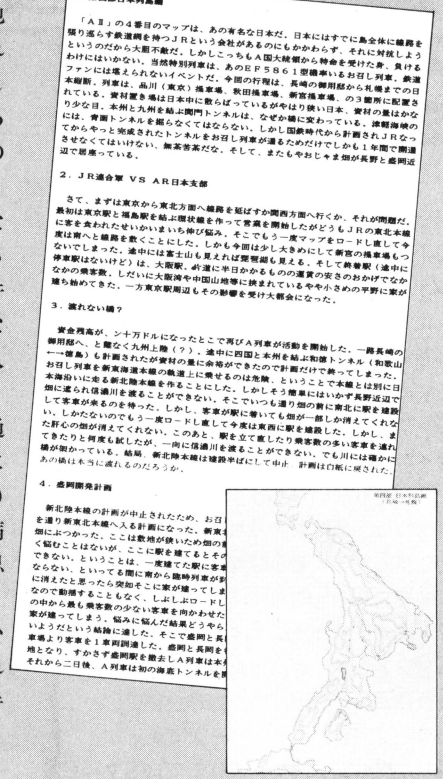
さて、今月はあの角井クンのレポートが届きました。しかもタイミング良く、題して「A列車Ⅱ体験記」。たんなる必勝法ではなく、当人の試行錯誤した道すじが記されているのがマル、なのよね。それと、『A列車Ⅱ』それぞれのシナリオの特徴を良くとらえているのが印象的でした。

一例をあげれば、ソビエト編。——いよいよ『AⅡ』のマップも3番目。舞台はソビエト、辺り一面白銀の世界。オスロからバイカル湖までの行程だ。ノルウェー、スウェーデン、フィンランドを通過し、ソビエト領に入ると中央部にはウラル山脈がマップを二分している——

といったぐあい。どーです。しっかり紀行文しちゃっているでしょ！　また、『AⅡ』マップ中、地名は表示されていないわけだけれど、位置関係から地名を割りだしているのが隠し味になっているわけよね。ただ残念なのが、最後の難関、ヨーロッパ編。「…その後、幾度かヒマを見つけては挑戦したが、いまだにエンディングを見ることができない」とのこと。角井クンは一作ごとに文章が上手になっているので、今後が楽しみな人材です！

というわけで、今月はSLG通信も大幅に拡張。プレイの最中に熱を出して(オーバーヒートして)寝こんでしまった秋ちゃんも、病床にてさぞや喜んでいることと思います。

エッ、あんまり投稿の質が高いので、秋ちゃんが悪夢にうなされているって!?　このままでは助手の座が危ないって!?　そうなのよねえ（とモロ肯定）。



1．第四部日本列島編

「AⅡ」の4番目のマップは、あの有名な日本だ。日本にはすでに島全体に線路を張り巡らす鉄道網を持つJRという会社があるのにもかかわらず、それに対抗しようというのだから大胆不敵だ。しかしこっちもA国大統領から特命を受けた身、負けるわけにはいかない。当然特別列車は、あのE6S61型標準いるお召し列車、鉄道ファンには堪えられないイベントだ。今回の行程は、長崎の御用邸から札幌までの日程である。資材置き場は日本中に散らばっているがやはり狭い日本、資材の量はかなりの少女日、本州と九州を結ぶ関門トンネルは、なぜか線に変わっている。津軽海峡の下からやっと完成されたトンネルをお召し列車が通るためだけでしかも1年間で開通させなくてはいけない、無茶苦茶だな、そして、またもやおじゃま虫が長野と盛岡近辺で岩場っている。

2．JR連合軍 VS AR日本支部

さて、まずは東京から東北方面へ線路を延ばすか関西方面へ行くか、それが問題だ。最初は東京駅と福島駅を結ぶ新幹線を作って客扱を開始したがどうもJRの東北本線に客を食われたせいかいまいち伸び悩み。ここでもう一度マップをロードし直して今度は東へと線路を敷くことにした。しかも今回は少し大きめにして新宮の機車場もつ停車駅はないけど）は、大阪駅、新潟に半日かかるものの運賃の安さのおかげでなかなかの乗客数。しだいに大阪湾や中国山地等に挟まれているややせこけめの平野に家が建ち始めてきた。一方東京駅周辺もその影響を受け大都会になった。

3．流れない橋？

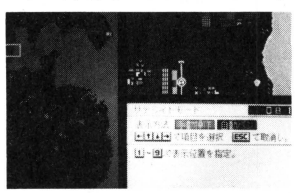
資金残高が、二十万ドルになったとこで再びA列車が活動を開始した。一路長崎の御用邸へ、と脇ならず九州上陸（？）。途中に四国と本州を結ぶ新幹トンネル（和歌山←→徳島）も計画されたが資材の量に余裕ができたので計画だけで終ってしまった。お召し列車を新東海道本線の敷道上に乗せるのは危険、ということで本線とは別に日本海沿いに走る新北陸本線を作ることにした。しかしそう簡単にはいかず長野近辺で畑に遮られ信濃川を渡ることができない。そこでいつも通り畑の資に南北に駅を建設して客車が来るのを待った。しかし、客車が駅に着いても畑が一部しか消えてくれない。しかたないのでもう一度ロードし直して今度は東西に駅を建設した。しかし、まだ肝心の畑が消えてくれない。このあと、駅を立て直したり乗客数の多い客車を通したりと何度も試したが、一向に信濃川を渡ることができない。でも川には確かに橋が架かっている。結局、新北陸本線は建設半ばにして中止　計画は白紙に戻された。あの橋は本当に渡れるのだろうか。

4．盛岡開発計画

新北陸本線の計画が中止されたため、お召し列車を通り新東北本線へ入る計画になった。新東北本線の畑によかった。ここは数地が狭いため畑の資に南北に駅を建設することはないが、ここに駅を建てるとその畑が邪魔で駅ができない、ということは、一度建てた駅に客車が来ることはならない、といっても周辺に南から臨時列車が到着するとそこに家が建ってしまうので勤務することなく、しょしょロードしてやり直すことになった。この中から最も乗客数の少ない客車を向かわせたが家が建ってしまう。悩みに悩んだ結果どうやらいようだという結論に達した。そこで盛岡と長岡を結ぶ車場より客車を1車両回連した。盛岡と長岡を結ぶ地となり、すかさず盛岡駅を敷去しA列車は本線へそれから二日後、A列車は初の海底トンネルを

第2部 中国編

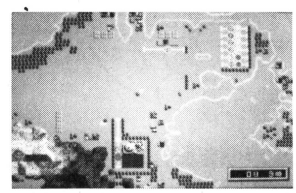
香港から釜山まで。シナリオ1にやっとなれたプレイヤーには、やや辛いマップかもしれない。スタート時、A列車は北京周辺。地形の制約を受けることが多いこの地域で、どのように環状線をつくるかがポイント。



◀立派に中国しているところがウレシイマップだ

第3部 ソビエト編

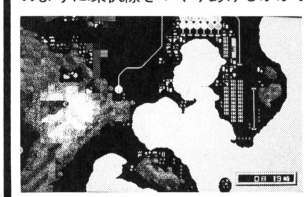
オスロからバイカル湖へ至る、長大なユーラシア大陸を横断する『AⅡ』中、もっとも魅力的なシナリオ。ポイントはモスクワ周辺でいかに収益を上げるかだろう。ただしマップを二分するウラルの山なみは手強いぞ！



◀ソビエトは書記長列車。不屈の意志で勝利をめざせ

第4部 日本列島編

最強ＪＲに対抗するはＡＲ(!?)。お召し列車を九州から北海道まで。環状線をつくりにくい狭い国土（悪かったな！）での苦労はなみのものではない。関東から中部にかけて、どのように環状線をつくりあげるかがポイント。



◀関東地方。でも東京ってこんなに田舎だったかな

お茶の水の大結論

知的なゲームだ。この場合「知的」というのは、たんに難しい、とか一部の人にしか楽しめない、ということではない。『A列車で行こう』、『地球防衛軍』、『ハウメニロボット』と連綿と続くアートディンクのコンセプトをひと言で表現した結果だな。もう少しいわせてもらえば、この会社のゲームはプレイヤーに考えることのおもしろさをわかってもらうためのメッセージのよーなもの、ともいえる。

まず、失敗する。考える。また失敗する。考える——の繰り返し。試行錯誤を繰り返しているうちに、いつの間にかハマッてしまうから不思議なものだ。SLGとはいいながらも、一種パズルゲーム的な興奮がある。

ということで、『AⅡ』はこれにておしまい。以下次号を待て、だ！

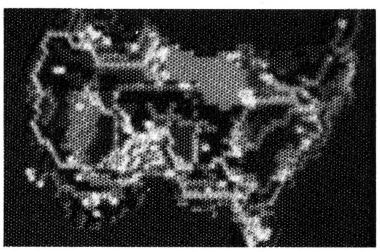
きたんべ SLG通信

教授の再開発計画が効を奏した(!?)か、よーやく昔の賑わいを取り戻しつつあるSLG通信。それにしてもSLGのファンとはありがたいもの。いずれは投稿で大特集を組んでみたいね！

『スーパー大戦略』にロードス島出現!?

どうも、お茶の水です。今月のSLG通信は角井クンの超弩級の投稿（代官内定ね！）を始めとして、おもしろいものが多かったな。ワタシの「なつかしSLG」にも何通か届いた。東京都の川面クンは若冠14歳ながらも、しっかり「なつかし」やっていますな。また、山口県の高畑クンは、なんとテープ版『エンタープライズ』が好きだったんだって！　スペースが足りないがもう少し。京都府の大賀クンは、新聞の切り抜きを送ってくれた。見るとテレビ番組欄の切り抜きで、NHK総合2のところに「福岡・ゲームソフト開発」。そう、いわずと知れたシステムソフトがテレビに出たそうじゃ！

最後に、角井クンにつぐ力作投稿は、あのロードス島を『スーパー大戦略』に再現した川口クン。ま、これまでにもマップの投稿はいくつかあったが、ここまでコンプをヒイキにしてくれていると思うと、かたじけなさに涙こぼるるな！



▲これがウワサのロードス島。にくいよ、このお！

秋葉原の『維新の嵐』

（今月はほとんど失業状態の近藤秋葉原、同じく失業中の高杉四谷とひねそすボーッとして過ごしている）

㊃　あああ、ヒマだなあ！『維新の嵐』連載が決まって、原稿料ウハウハなんて期待してたのになあ。「今月はお休みね」だって。

㊐　な〜にがウハウハじゃ。『維新の嵐』はボクが主役。原稿料の取り分はボクが多くてトーゼンなのじゃ！

㊃　あ、いったなコイツ。私は博士でアンタは助手。私のほうが取り分多くて当たり前じゃん！

㊐　当り前ではないじゃん！

（と、もらえもしない原稿料をめぐって醜い争いが繰り広げられているところにドサッと投書の山。四谷何気なく手に取って）

㊃　ん、ナニナニ、9月号の特集・『維新の嵐』は、まったくなっちゃいない、だって!?　国外思想がちがう相手に国体思想でもって説得う!?　道理で「開国派だな、許さん！」となるはずだ。確かになっちゃいないねえ！（長野県・工藤浩正）

㊐　ギクリ！

㊃　もー1通は、フーム、これも同様の趣旨。おまけに「倒幕」の必殺技を伝授してくれたぞ。200人の同志を持つ車善七に将軍暗殺指令を出せばOKだとか。また9月号では失敗した海援隊を結成すれば、龍馬のレベルはググッとアップするってさ！　どーだ、恐れ入ったか（東京都・瀬崎隆行）。

㊐　ああ、いったいった……。

SLG劇場大予告編

今月はここまでにいたしとうございます。

SLG劇場も新作ソフトをたくさんかかえ現在大忙がしの状態です。目ぼしいところをあげれば『マスターオブモンスターズ』と『太平洋の嵐DX』と、どちらも強烈なパワーを秘めたSLG。『マスター』は、88版ということで、98版『ファンタジーナイト』とはガラリ変わったシステムが魅力だし、一方『DX』も操作性アップ、シナリオ多数。どちらも甲乙つけ難し。

新作、話題作をズラリ控えたこの秋のSLG劇場をヨロシク、あとおたよりのほうも引き続きお待ちしています！

おたより大募集

SLG通信は、皆さんのおたよりが頼みの綱。裏ワザ、体験記はもちろん、思い出のゲーム、私のオススメソフト、大失敗談などなど、SLGに関するものならすべてOKです。ドシドシ送ってくださいな。

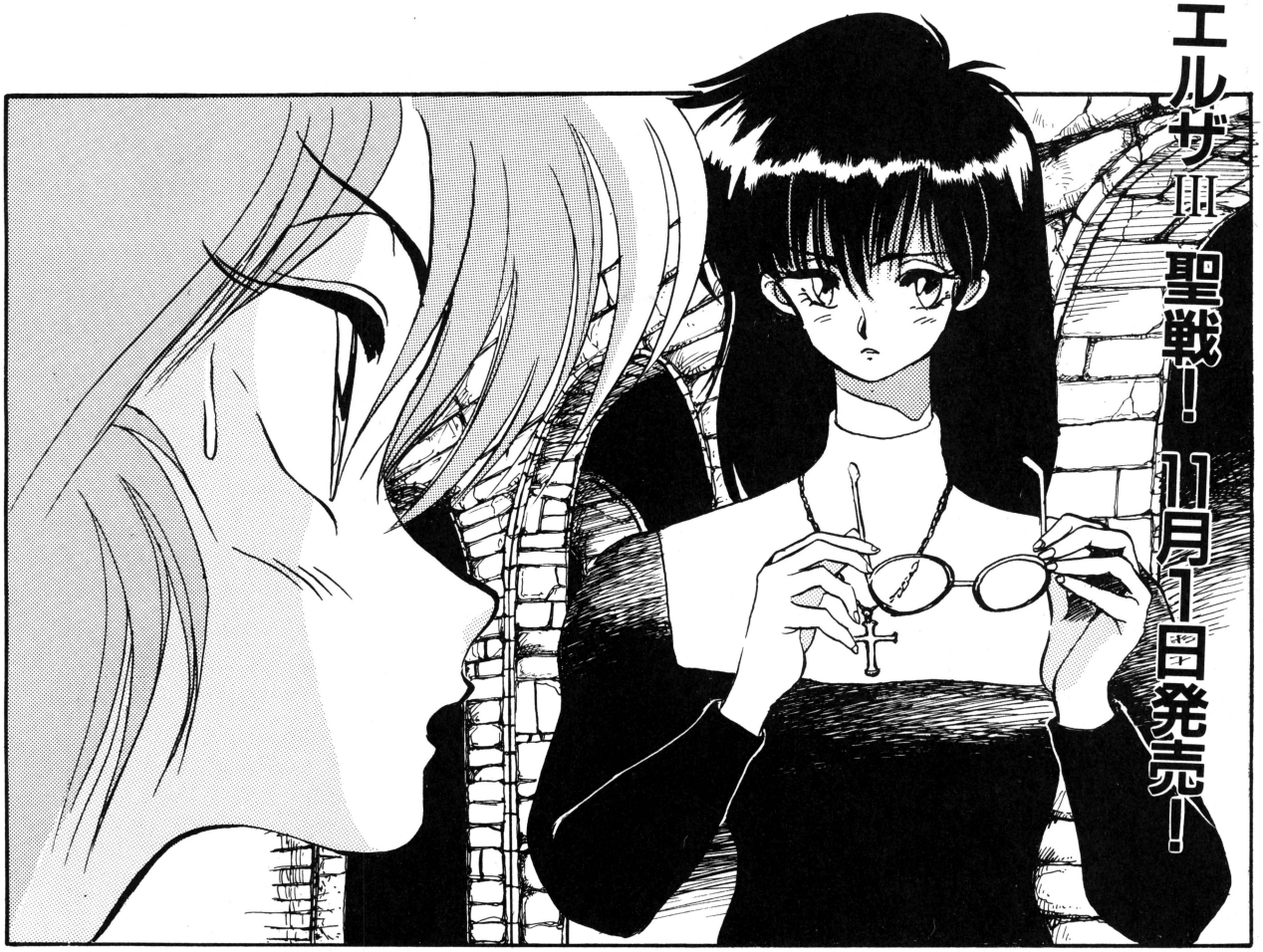
〈あて先〉

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「SLG劇場」係

AVG WORLD

聖エルザクルセイダーズ

Concept & Script　松枝蔵人
Visual　Work : BLACK POINT



聖エルザIII 聖戦！ 11月1日発売！

FINAL ACT : 聖エルザよ永遠なれ——Forever Young

い、いつまで続くのヨ、この戦闘！隊はもー必死。このスマートガンさえ

「チ、チクリンたいちょーっ！」

目つぶしにしこんだコショウや煙幕弾でモウモウと煙る中を、シンイチローが……あれ、ヤスジローかな？　えーい、この際どっちでもいいけど、とにかく双子の片割れが、髪をふり乱しながら駆けよってきたのヨ。

「う、うっさいわネ。いったい何の用だってゆーのっ。このクソいそがしーときにっ！」

あたしは、キャティにとびかかろーとしている学ランの背中めがけてスマートガンをぶっぱなしながら怒鳴った。

「用意してきてたカンシャク玉をぜーんぶ撃ちつくしちゃったんです。ど、どーすんですか？」

双子の片割れが、泣きべそかきそーなあわれっぽい声で言った。

そーいえば、あたしのスマートガンの弾倉もだいぶ軽くなってきている。

大戦闘の火ブタが切られてから、いったいどれくらいたっているんだろ？激しい闘いの一瞬一瞬を追っかけ、対応するのに必死で、時間の感覚はもうきれいサッパリなくなっていた。

けど、あたしたち兵器部隊の弾薬類は、無情にも、ドンドン確実に減りつづけているノダ。これだけ息もつけない乱戦になっちゃったら、鐘楼跡の廃墟に隠してきた予備を補給に行っているヒマもない。大袋いっぱいのボールをとっくに投げきってしまった安田は、ヤケクソでフロアに突撃していったものの、本格的な戦闘にはヤッパシたえられなくて、あたしの立つスタンドの真下をウロウロ逃げまわってる。

「そ、そーだ！　あんたたち、補助兵器のパチンコ、持ってるわヨね？」

「ウ、ウン。でも、弾が……」

「こらァ、ヤスダっ。あんた闘わなくっていいから、そこらへんに落ちてるあたしの撃ったパチンコ玉をひっかき集めてちょーだいっ！」

あたしがハンドスピーカーで怒鳴ると、安田はそれをどーするのか面くらいながらも、あわてて床にはいつくばって玉をひろいはじめた。

「あんたたちは安田から補給してもらいなさい。でも、貴重な弾だかンね。ムダ撃ちしちゃダメよっ!!」

「わ、わかりました、隊長っ！」

双子の片割れはパッと顔を輝かせたと思うと、ピューッと走り去った。

なんとか苦肉の策をヒネリ出したけど、そんくらい戦況はコントンとして勝敗の行方はわかんない。ハッキリしてんのは、戦闘の激しさは増しこそすれ、ちっともおとろえる気配がないってことだ。

オトシマエたち戦闘部隊は、先制攻撃こそアザヤカそのものだったけど、なにしろ数では圧倒的に敵が上まわってる。今ではもう絶妙のコンビネーションもなにもあったもんじゃなくて、プロレスの乱闘シーンさながらに敵味方入り乱れ、黒一色の学ランどもの中にのみこまれかかってる。

クールな伊勢の目はつりあがって血走り、大杉は野獣みたいに叫びながら学ランをブン投げた。若松クン、松岡、キャティも、天城山中の訓練できたえられたワザをほとんど無意識のうちにくり出して闘いつづけている。有利不利を判断するよゆーなんて、もーだれにもなかった。

その中にあって、唯一全体を見渡せる位置にいるあたしだけが、じれったくてたまんない気持ちを味わっていた。あたしの16年と４分の３の人生ではじめて『ぶっ殺す』ってことばが頭にちらついた。

（こ、このスマートガンさえホンモノだったら……）

気絶させたヤツ、負傷させたヤツ、戦意ソーシツさせたヤツはもちろん山といる。でも、殺しちゃいけないってのが絶対の鉄則なんだ。どーしたって圧勝する以外にケリのつけようはない。

（こ、このまんまじゃ……えーい、水谷はなにグズグズしてんのヨっ！）

その水谷は、体育館から脱出した生徒たちを静めに行ってるハズだった。彼らを恐怖のドン底につき落とした爆発は、実は音だけバカでかい花火だし、ホントに燃えあがらせたのは中庭の学ランどもの宿舎ひとつきり。夏合宿の打ち上げパーティの花火とファイアーストームってことにして、近くの消防署にあらかじめ届け出てある。だからコワイのは生徒のロだけ。騒ぎを学園の外に知られないよーに生徒たち全部を足止めする役をまかせられんのは、

前号までのあらすじ

現代の〝えるざ〟ミホです。わたしたちは『若』に支配された聖エルザ学園を解放すべく彼の開催した仮面舞踏会に潜入しました。

『若』は滝沢礼子が〝えるざ〟であると主張し、彼女と結婚することによって秘められた財宝ごと学園を我がものにしようとしたのですが、わたしの機転で滝沢に〝えるざ〟の資格がないことを暴きだしました。

でも、滝沢は最初から『若』に協力する気はなく、財宝にたっするカギであるペンダントを奪って地下の財宝室へ逃げました。

一方、チクリンは水谷と協力し、『若』の陰謀を暴露する書記を手に入れ、戦闘部隊をひきいて舞踏会に乱入しました。そして、ついに学ランどもとクルセイダーズのはげしい死闘が開始されたのです。

地下で黄金の聖母像を発見した滝沢礼子は、駆けつけたわたしと姫にむかって聖母像とともに自殺する宣言しました。ところが、姫はそこでなぜか人前で見せたことのない素顔を明かしたんです。

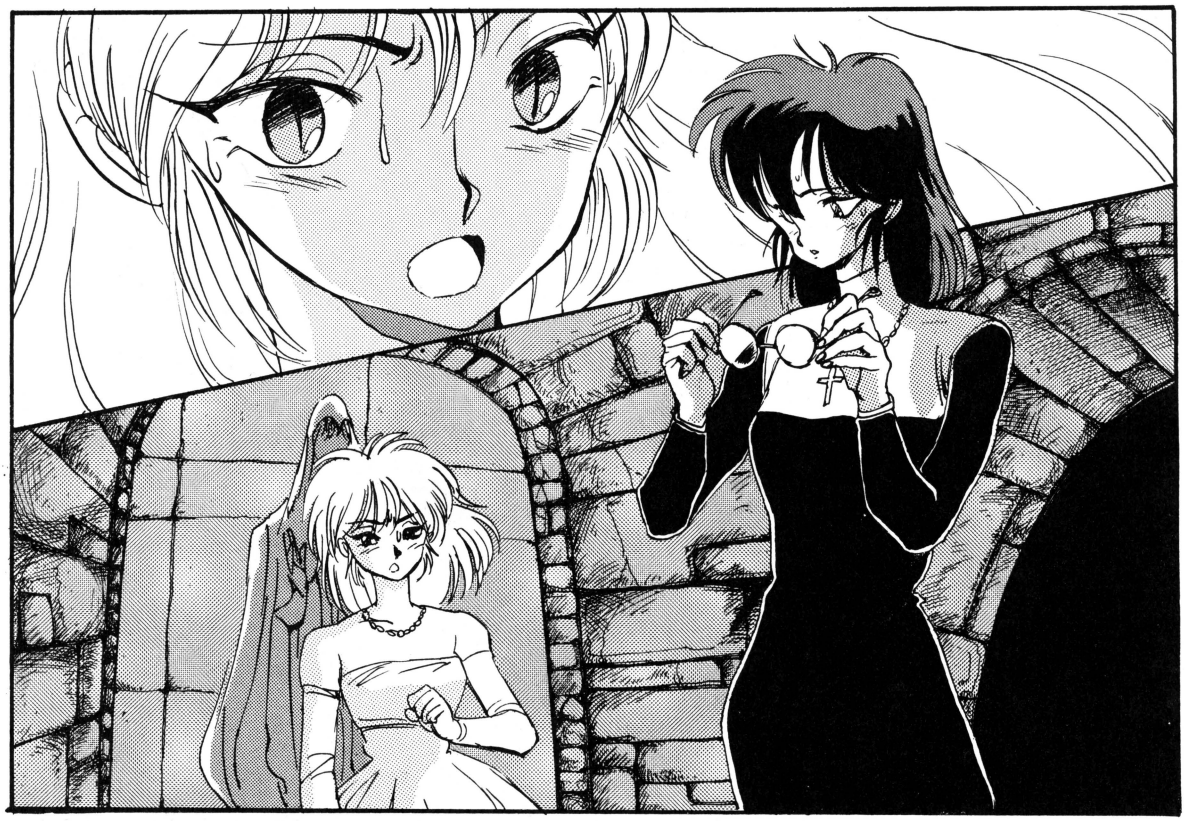
姫の語る最後の謎とは？　そして聖エルザの運命は？　さあ、堂々の最終回です!!

タマは切れてくるし、戦闘部ホンモノだったら、あたし、あたし……!!

水谷以外には考えられなかったノダ。
（で、でも、もーそろそろカタつけてこっちの応援に来てくれてもいいんじゃない？……アレレ、それに『若』の姿もないじゃないのヨっ!?）
あたしはハタと気がつき、ハンドスピーカーを出口の方向にむけた。
「ヤスジロー隊員、すぐにあたしんトコへ来てちょーだいっ！」
さっきとソックリの顔がスタンドの反対側からすばしっこく現れた。
「ヤスジロー、あんた出口をちゃんと監視してたわヨね？」
「も、もちろんです。隊長ーっ」
「『若』が逃げるのを見なかった？」
ヤスジローは首を大きく横にふった。
「そんなマネぜったいさせませんよ。ボクを信用してください！」
あたしはヤスジローを持ち場にもどらせ、スマートガンを乱射しながらフロアにとびおりた。
（まちがいないワ。『若』はこの中のどこかに隠れてんのヨ。あいつもコックリさんに倒されてだいぶまいってるハズ。あいつを人質にとっちゃえば、イッキに勝ちはこっちのもんヨっ！）
特設ステージのあたりには潜んでる気配はなかった。けど、その近くの床が両開きの扉みたいにわずかに下にむかって開き、ステージからのばされたロープの先がその穴ん中へ消えていた。
（こ、こん中に隠れたのネ。ぬぐぐっ、逃がしてたまるかっ――!!）
頭にカーッと血がのぼったあたしは、コマンドスーツから引き抜いたアーミーナイフをふりかざし、ためらうことなくそのまっ暗な穴に身を躍らせた。
――と、そのハズだったんだけど、なぜかあたしの体は床板の割れ目の上の空中にとまっちゃったのヨ!?
「さっきはよくも恥をかかせてくれたな――」
「そ、その声は……黒マスクっ！」
あたしのえりをつかんで宙吊りにしたのは、なんと、空手部屋に閉じこめたハズの黒マスクだったのヨっ――!?

MIHO 1

姫の素顔を見てビックリ！だって滝沢礼子そっくりだったんですもの!?



「さあ、ミホ。しっかりと見くらべてちょうだい、私と滝沢さんを――」

メガネをとり去った姫が、こわいくらいきびしく、緊張したおももちを滝沢礼子にヒタとむけたままで言った。

姫に言われるまでもなく、メガネをとった瞬間に、その恐るべき事実はわたしの胸を電撃のようにつらぬいていたのだった。

「似てる……とってもよく似てるわ。で、でも、そんな、まさか……!?」

「に、似てるんですって――わたしが、あなた、白雪和子に？」

滝沢さんは、何を言いだすんだと言わんばかりに意外そうな顔を姫にむけたけど、その表情はみるみるうちに大きな驚きに支配されていった。

「な、なにをバカなことを！　ほら、わたしの母の面影をやどすこの聖母像とあなたとは、似ても似つかないじゃないの……で、でもまさか!?」

黄金像の顔からハッとふりかえった滝沢さんの唇がふるえていた。

姫が静かな声で言った。

「そうよ、滝沢さん。高尾山中の屋敷であなたのお母さんの世話をしていた謎の人物、あなたのお母さんを身ごもらせた男とは、白雪洋介――つまり私の父だったのよ」

「う、嘘よ……嘘にきまってるわ」

反射的に滝沢さんはそう言ったけど、その声には力がなかった。

「うすうすは感じていたけれど、私も確信していたわけじゃない……いいえ、信じたくなかったのよ。父が私の母以外の人を愛したなんて。でも、姉小路征司郎が盗まれた父の手紙をとり出し、滝沢さんを〝えるざ〟と断定する文面を読みあげたとき、もうそれを否定することはできなくなったわ――」

わたしは、だれよりしっかりしているはずの姫が突然とり乱したことを思い出した。

（そうだったんだわ。姫がショックを受けたのは、わたしでなく滝沢さんが〝えるざ〟だと宣告されたためだけじゃなかったのよ――！）

「でもなぜ、なぜなの？　あなたのお父さんは、険悪な仲だった前学園長を出し抜いて学園の実権を奪うため――そのために気の狂った母を利用し、わたしを産ませたっていうのっ!?」

滝沢さんは姫につめよった。

「そ、それは……」

姫が言いよどんだ。

「真相が知りたいか……」

その声に、わたしたちはハッとして大扉のほうをふり返った。扉の端に寄りかかるようにして、その人物は血糊のこびりついた口の端を悪魔のようにつりあげて笑った。

「あ、姉小路征司郎――！」

ACT19解答：姫です。『えるざよ……』って指示が解読のヒントになっているんです。指示の下の文字は、それをある法則で読みかえたものです。現在の五十音ではないから「いろは」を考えてください。いろはでは『え』は『こ』と『て』の間、『る』は『ぬ』と『を』の間。

KOKKURI

オトシマエをねらうナイフ——怒りに燃える学ラン軍団が凶器をとった！

「きゃーっ——」

乱闘の叫びや騒音をついて、かすかな細い悲鳴がボクの耳にとどいた。見ると、ステージの上でチクリンをこわきにかかえた男が、邪悪な笑いを浮かべながらチクリンのナイフをもぎとり、フロアの一点を狙っておおきくふりかぶったところだった。

（オトシマエがあぶないっ——！）

叫びをあげる間もなく、ナイフは男の手からはなたれ、鋭く空気をひき裂いて飛んだ。

と、そのときだ。闘いに夢中のオトシマエをかばうように、小さな人影がすばやくその前に立ちはだかったのだ。

「ううっ！」

若松が苦しげにうめいて床に倒れふした。その肩には、アーミーナイフが深々と突き立っていた。

ボクはもちろん、フロアのあちこちで闘っていたクルセイダーズが、みんなあわててそこに集まった。

「若松。おまえ、アタイの身代わりになってくれたのか——!?」

オトシマエが顔色を変えて若松の体を助け起こした。

「だっ、だって、アネゴがあぶないって思ったら、オレ、無我夢中で……」

若松が苦痛に顔をゆがめて言った。

「ち、ちくしょーっ。だれだ、若松をこんな目にあわせやがったのは！」

オトシマエは、ボクらを遠巻きにしている学ランどもにむかって大声で怒鳴った。強烈な憎しみに燃えるその目に、キラッと光るものがあった。

「おれだよ。ほら、これを見ろ——」

ステージ上の男が、胸のところにチクリンをかかえあげ、その喉元にメスをつきつけて言った。

「この娘をその小僧のようにされたくなければ、無駄な抵抗はやめるんだ」

ボクらが手を出せないとわかると、学ランどもの包囲の輪がジリジリと縮まってきた。

「ひ、卑怯だぞっ！」

ボクはたまらずその男にむかって怒鳴った。

「本物の闘いに卑怯も正々堂々もない。おまえたち、よくも『若』を倒してくれたな。こうなったら、ひとりも無事には帰さん。覚悟するがいい——」

男はそう言いながらステージをおり、チクリンと交換に別の学ランからドスを受けとってギラリと抜きはなった。

「き、気をつけて、みんな。そいつは『若』の第一の子分なのヨっ！」

チクリンが学ランの腕の中で必死にもがきながら叫んだ。

「さあ、最初にえじきになりたいやつはだれだ？　それとも、一度にやられるほうがいっそすっきりするかな？」

男がサッと片手で合図すると、ボクらをとり囲んだ学ランどもが、隠し持っていた刃物をいっせいに抜いた。

男も、そして学ランどもも本気だった。ボクらの攻撃に手ひどくやられたために、『若』にやとわれてその命令にしたがっているだけだという消極さがすっかりなくなってしまっていた。彼らの目には、今や殺意の炎がメラメラと燃えさかっている。

（ぜ、絶体絶命だよーっ!!）

つまり『こて』は『え』と読むんです。その法則を本文にあてはめると『かさりをすへてはちのあなにいれておすへし』。そう、暗号の意味は『飾り（ペンダント）をすべて八の字に入れて押すべし』だったというわけです。おわかりになりました？

『若』がとり出した父の手紙の全文。ついに滝沢礼子出生の秘密が明かされる!!

姉小路征司郎は、開けはなたれたままの大扉から、よろめきながら地底の礼拝堂に入ってきた。

「ぼくが現れたんで驚いたようだな」

「その顔は、いったい……地上はどうなったんですか？」

『若』の着くずれたナチスの制服とはれあがった顔を見て、私はたずねた。

「上か？　おまえたちの仲間とぼくの部下が入り乱れて、お祭り騒ぎさ。だが、それもあとわずかだ。いざとなったら凶器を使うように指示してある」

「な、なんですって――！」

「それより、おまえたちが何をやらかすか心配だったものでな。こうしてわざわざやってきたというわけだ。やはり扉を開いて入りこんでいたんだな。黄金の聖母像か――さすが聖エルザの秘宝、みごとなものだ」

『若』が像のほうに手をのばした。

「汚らわしい手でさわらないで！」

滝沢礼子が『若』を突きとばした。

『若』はあっけなく倒れ、壁に手をついてやっとのことで体を起こした。

「礼子さん……きみは最初からぼくと手を結ぶ気などなかったんだな。ぼくは心からきみを〝えるざ〟にしてやろうと思っていたのに……」

「ふん。どうせ学園の実権を握ったら、水谷と同じように追い出すつもりだったんでしょう？」

「たいそうみくびられたものだな。最初はそのつもりだったさ。だが、聖エルザの歴史の奥深さを知るにつけ、少しずつぼくの考えも変わっていった。ぼくのしていることは、本当に天草四郎の遺志をつぐことではないか――そう思えるようになってきたんだ。礼子さん、きみはぼくの真実の体現者だった。きみを支持することは、ぼくの心をささえることでもあったのだ」

「な、なにを言うの――！」

「本当さ。水谷を追放したのも、そして白雪洋介の手紙をすべて見せてしまわなかったのも、きみに心変わりしてほしくなかったからなのさ」

『若』は自ちょうぎみに笑った。

「あれが全文ではなかったというの？」

「ああ。だが、こうなってはしかたない。真実を知って、そのうえでぼくを取るか、それとも白雪を取るかを決めてもらうしかないようだ……」

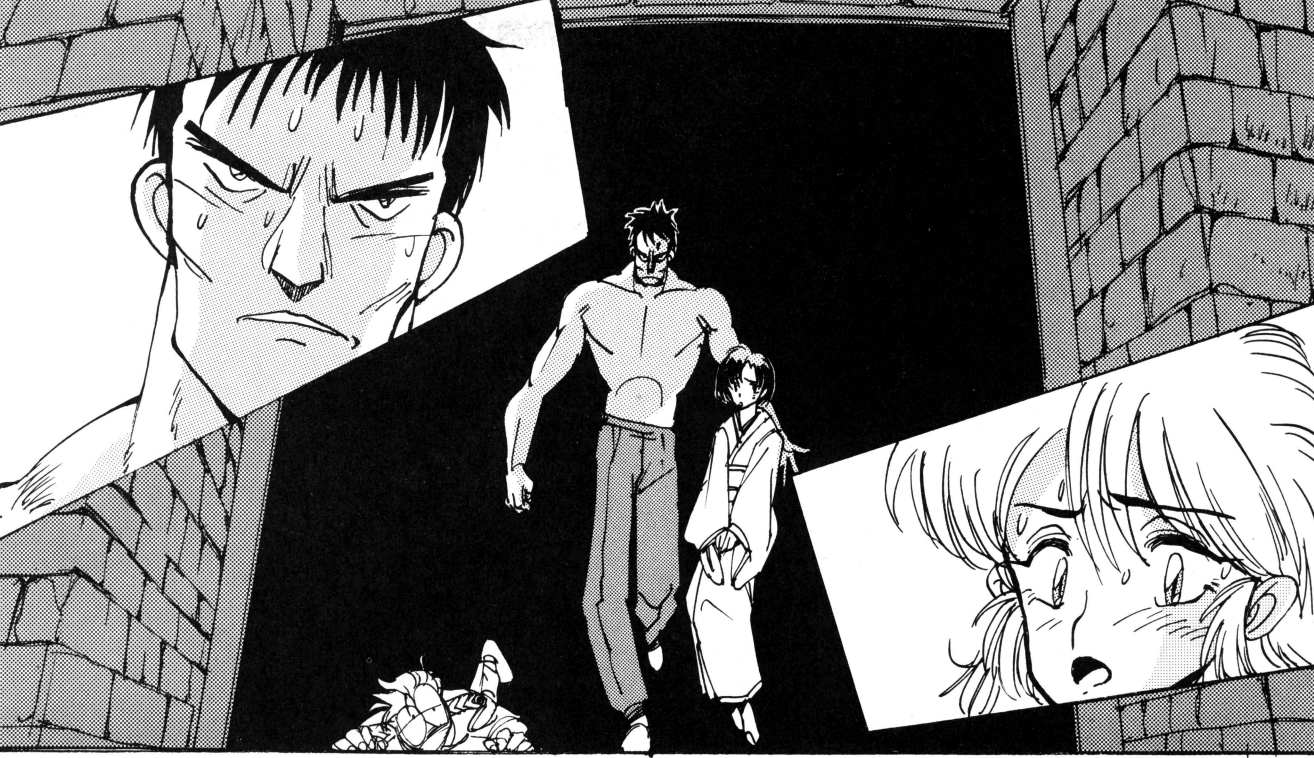
そう言いながら『若』はしわくちゃになった父の手紙をとり出し、私たちのほうにさし出した。滝沢さんは恐ろしそうに尻ごみしている。私がそれを受けとり、ミホに明かりを照らさせてむさぼるように読み通した。

事の真相は、私が思っていた以上に複雑で、驚くべき事実に満ちていた。

滝沢さんの母親が学生運動に参加したのは、実は私の父をしたってのことだったのだ。ところが、父にはすでに恋人がおり、それが学生結婚した私の母だった。母が私を身ごもったことを知った滝沢さんの母親は、聖エルザの財宝を学生運動につぎこもうと考えていた父の計画を、官憲に逮捕されたときに告白してしまった。その情報をかぎつけた姉小路一味につけ狙われるようになった父は、滝沢さんの母親とともに高尾山の山荘に隠れた。嫉妬と激しい学生運動によってすでに気が狂っていた彼女は、もう事態を正確にとらえることはできなくなっていた。そんな彼女を不びんに思ううちに、父は本気で愛するようになった。その結果生まれたのが滝沢礼子だったのだ。

「あの男が……あの男が、白雪洋介だったなんて――!?」

滝沢さんはかかえた頭を激しく横にふりながらガックリとひざまずいた。



「学生運動から手を引いた父は、あの山荘で原子物理学の研究に打ちこんだのよ。そして、滝沢さんのお母さんが亡くなったとき、せめてものつぐないに、あとに残された滝沢さんに〝えるざ〟の名乗りをあげさせ、聖(セント)エルザのすべてをあなたにゆずろうと決心したんだわ……」

そのあとに、『若』が参照した聖(セント)エルザの歴史の要約があり、滝沢礼子が正統の後継者〝えるざ〟であることが記されていた。

「じゃ、なぜすぐにそうしないで、自分は逃げるようにヨーロッパに行ってしまったのよっ！」

滝沢さんは憎々しげに私をにらみつけ、問いつめるように言った。

「手紙にはそのへんの事情は書かれていないけど、私にはわかるような気がするの。財宝を守り、学園を守ることを使命とした祖父は、過激な改革をめざした父とは以前から対立していたから、ミホのことを隠したままその申し出を拒否したにちがいないわ。祖父が亡くなったあと、ミホのご両親が父に会いに行ったのは、本当の〝えるざ〟はミホであることを伝えるためだったのよ。けれど、ついにその事実は父に知らされず、この手紙が書かれることになった……」

「そういうことだったのか――」

おし殺した声でそうつぶやいたと思うと、『若』がすばやい動きで横に移動した。

「きゃーっ！」

ミホが悲鳴をあげ、持っていたライトが床にころがった。

「な、なにをするのっ!?」

「フッフッフ。この織倉美保さえいなくなれば、礼子さんは〝えるざ〟になれるというわけだな」

私がひろいあげたライトの明かりで、キラリと光るものが『若』に抱きかかえられたミホの首筋に見えた。

「馬鹿なことはおやめなさいっ！」

「うるさい。おまえもすぐに織倉の後を追わせてやる。ふたりとも、この地底の部屋が墓場に……ウッ！」

いきなり『若』が前のめりに倒れた。

「たきざわ……」

ミホをささえて扉の前に立ったのは、なんと水谷だった――！

「姉小路を追ってきてよかった。話は聞いたぞ。滝沢、もういいだろう。おまえの生きる道はきっとほかにある」

それに答えて、奇妙に澄みきった滝沢礼子の声が響いた。

「水谷……もうおしまいよ。あなたのご好意はありがたいけど、もういいのよ。白雪さんも、織倉さんも、これ以上わたしをこの世にひきとめないで。わたしが死に、この黄金の像も埋もれてしまえば、姉小路さんもむなしい野望をすててくれるわ。それですべてが解決するのよ……」

「滝沢さん、そんなふうに考えちゃいけない。ダメよ、滝沢さん！」

ミホが声をふりしぼって叫んだ。

「織倉さん、あなたは聖(セント)エルザにとって大切な人よ。わたしの道連れにはできないわ。さあ、はやくお逃げなさい。たった今爆弾のスイッチを入れたのよ。あと５分でこの部屋は跡形もなくふっとぶわ――」

「な、なんだとっ！」

水谷が滝沢のほうにグッとその巨体をのりだした。

私はとっさに水谷にむかって言った。

「あなたは、ミホと気を失っている姉小路さんを連れて先に逃げてちょうだい。滝沢さんは、この私がきっと説得するから――お願い、水谷さん！」

「白雪……」

水谷はじっと私を見つめた。

私も彼を正面から見返した。

「……わかった。たのむぞ！」

短くそう言うと、水谷はクルリと身をひるがえし、『若』の体を軽々とかつぎあげた。

「ヒ、姫(ヒメ)エーっ！」

水谷に手を引かれていくミホの悲鳴が、大扉のむこうに長く長くこだまし、そして消えていった――。

『若』の手下の卑劣なやり口にアタイもタジタジ。が、そのとき――。

「乙島、ここはぼくがくいとめる。おまえたちは一団となって出口へ突進するんだ――」

学ランどもを木刀で牽制しながら、伊勢がズイッとアタイの前に出た。

「バ、バッカ野郎。おまえだけいいカッコすんじゃねえっ！」

大杉が負けじと乗り出した。

「ふたりとも、気持ちはありがたいけど、ヘタに抵抗したら人質のチクリがあぶないんだよ。たのむから引っこんでておくれ――」

アタイは、ふたりを制しておいて、『若』の第一の子分に呼びかけた。

「おい。これ以上おたがいにケガ人は出したくねえ。アタイとおまえのサシで勝負を決めようじゃねえか」

「ヒッヒッヒ。いいだろう。だが、こっちは圧倒的に有利なんだ。それなりのハンデはつけさせてもらうぞ」

男はそう言うと、ドスを手にしたまま拳法のかまえに入った。

「ひ、卑怯な――」

アタイは唇をかんだ。

男は床に両手がつくくらい背中を曲げてかまえた。その奇妙な体つきには見憶えがある。女子更衣室から逃げだした影――。

「そーか。おまえはあのいやらしい暴行魔。ミホを襲おうとしたのもおまえだったんだな……ゆ、許せねえっ!!」

「わめけ、わめけ。おまえだって女。弱みは同じさ――それっ！」

男が踏みこみざまドスを一閃させた。アタイはまっすぐとびすさったものの、Tシャツがたてにパックリと切られ、左右バラバラになったブラの間にジワリと血がにじんだ。

「チッヒッヒ。その格好で満足に闘えるかな？　こんどは下だぞ」

まわりをとり囲んだ学ランどもも、いっせいに下卑た笑いをもらした。

「ク、クソッ――」

（こんなとこで、こんなうすぎたねえやつらに、アタイの純潔が……！」

「や、やめるアルよっ！」

キャティが学ランにコマンドスーツをはがはれかかって悲鳴をあげた。

コックリをはじめ、ほかのメンバーは、何本ものドスをつきつけられて身動きできずにいる。

（ど、どうすりゃいいんだっ――!!」

「ようし、こいつらを全員しばりあげてしまえ。抵抗するやつは少しくらい痛めつけてやってもいいぞ！」

「おうっ！」

学ランどもがうれしそうな声をあげ、アタイたちに襲いかかってきた。

――と、そのときだった。学ランどもの喚声にまじって、いくつもの――いや、数知れない、激しい靴音が入り乱れて聞こえてきたのだ。

「け、警察を呼びやがったのか――!?」

男が血相を変えてふり返った。

アタイたちもドキッとして出口のほうを見やった。だが、警察じゃなかった。それはなんと、手に手に木の枝やレンガのかけらをふりかざした生徒たちだったのだ！

「ぼ、ぼくらも闘うぞ！」

「そうよ、私たちは奴隷じゃないわ！」

「もう強制されるのにはコリゴリよ」

「姉小路征司郎の独裁を打破しよう！」

「学ランどもを追い出せ――！」

生徒たちはロ々に叫び、つぎつぎと体育館になだれこんできた。

幻覚剤から目覚めただけじゃない。『若』の築きあげたアメとムチの帝国の精神的呪縛からも目覚めたのだ――。

コックリが顔を紅潮させ、アタイのほうに一直線に駆けてきた。

「やったよ、オトシマエ！　みんな、ボクらの心をわかってくれたんだ」

「そうだ、ついにやったんだ。これは**聖(セント)エルザ革命だ!!**」

HIME 2

爆発が刻一刻とせまる。姉妹はじっと見つめ合ったまま……。

「滝沢さん……いいえ、礼子さん。もうふたりきりなんだからそう呼ばせてもらうわね。いいでしょ？」

私が滝沢礼子に問いかけると、彼女は横の壁のほうにゆっくりとあとずさっていった。その右手には、腰のうしろに隠すように爆弾らしきものがしっかりと握られているのが見えた。

「あなたを『お姉さま』とは呼ばないわよ。そうだとわかって、わたしはかえって白雪家の一族が憎くなったわ。あなたなんかと心中するのはまっぴらごめんよ。さあ、さっさと逃げなさいよ。あと四分で爆発よ！」

滝沢礼子はふてぶてしく胸をそらして言いはなった。

私は何も言わず、彼女をじっと見つめつづけた。そうしている間にも、時間は刻々と経過していった。

「あと、三分。今すぐここを出なければ、上までたどりつけないわよ――」

滝沢は射るような真剣なまなざしで、私に宣告した。

私は依然として無言のままだった。

「二分よ……どうなってもかまわないというの！　爆発が起これば、この礼拝堂はもちろん、階段や通路だってうずまってしまうのよ。生きていたくないの？　それとも、わたしに対する意地なの？」

私は答えなかった。滝沢礼子もそれ以上何も言わず、私の心をのぞきこむように、まっすぐ私の目を見つめ返したまま、微動だにしなくなった。ふたりの鼓動だけが、最後の一瞬、一瞬にむかって着実に歩みを進めていた。

ついに滝沢礼子がホーッと大きなため息をついた。

「とうとう五分間たえきったわね、お姉さま――」

「礼子さん――」

「でも、爆弾はニセ物じゃないわ。十分のところを五分と言っただけ。あなたが本気で妹のことを思ってくれていることは証明されたのよ。これでわたしに負い目を感じることもないでしょう。さあ、もう行ってちょうだい。こんどこそ、本当に五分で爆発よ！」

滝沢礼子が目をそらし、大扉のほうを指さした。

私はその瞬間を待っていたのだった。私が猛然とタックルすると、倒れた滝沢の手から爆弾がころげ落ちた。それにとびつき、私は必死に信管をさぐった。

そのときだ。私の背後で、ゴゴゴゴっと重々しい音が響きだした。

「な、なにをするのっ、礼子さん!?」

「扉を閉めるのよ。お姉さまもわたしも、もう逃げられないわ――」

「ば、ばかなことを――！」

私は爆弾をほうりだし、滝沢礼子の体を閉じかけている扉の間から押し出そうとした。けれど、彼女は私の腕をふりきり、爆弾をひろいあげると、わずか十センチほどになった扉のすき間から外にほうり出した。

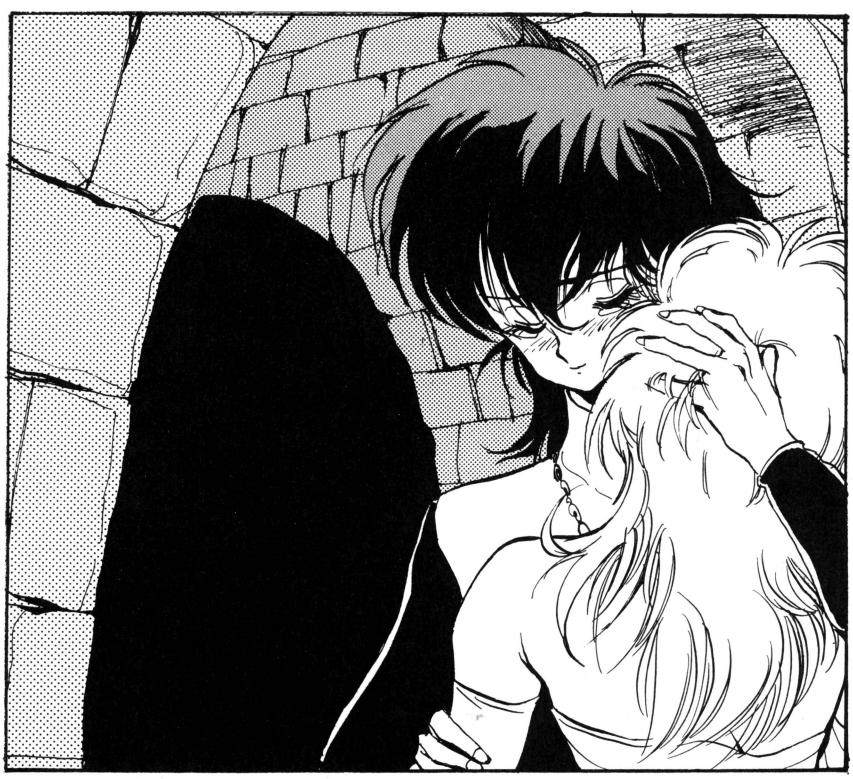
大扉は、私と滝沢礼子の目の前で、一分のすきもなく閉じてしまった。

「お姉さま、これでふたりともおしまいね。扉は中から開けることはできないわ。信管をはずすことはできないわ。おとなしく死を待ちましょうよ」

その声は、どこか安堵感がただよい、妹らしい愛情さえこもっていた。

「礼子――」

私は妹をしっかりと抱きしめた。



（最後に私は妹を――たったひとりの血のつながった妹を得たんだわ。これが、私の闘いが最後にかちえた、唯一の勝利――運命だったのかもしれない。閉ざされたこの礼拝堂の空気さえ、私が長年親しんだ、屋敷の秘密の礼拝堂のにおいとそっくりに思える――）

空気……空気？

（ハッ、も、もしかしたら――!?）

崩れ落ちてゆく体育館……。長い闘いの日々にとうとう最後の瞬間が!!

まっ暗な石段の途中で、わたしは何度も何度もうしろをふり返った。

（姫、はやくあがってきて、お願い――！）

「織倉、ぐずぐずするんじゃない。白雪は、きっと滝沢を連れて追ってくる。彼女を信じて進むんだ！」

わたしのうしろから、『若』を背負った水谷が叱たした。

でも、通路はとても狭いのだ。水谷は、その巨体をまるで階段にすりつけるように身を低め、ちょっとでも油断するとずり落ちてしまう『若』の体をささえながら、必死の形相ではい進んでいる。

どこまでのぼったのか、どれくらい時間がかかったのか、考えているゆとりはなかった。ただ、あせりだけが刻一刻と息苦しいほどに胸をしめつけていった。

（そうだわ！　この上――体育館の中にもたくさんの生徒やオトシマエたちがいるんだわ。真下の穴が崩れてしまったら、あそこだって……！）

そのことに思いあたると、もううしろをふり返っているヒマなんてなかった。わたしは一目散に地上をめざした。

気がつくと、頭上の細長い開口部から、青白い照明の光がまっすぐにわたしのほうにむかってさしこんでいた。

「こ、これはいったい……どうしたっていうの――!?」

穴の上にはいあがってみると、なんてことだろう、生徒たちが手に手に石や棒切れを持ち、それを頭上高く突きあげながら何度も何度もトキの声をあげているのだった。

「ミ、ミホちゃんじゃないかっ――！」

ぼう然とたたずむわたしを見つけ、コックリさんが声をあげると、チクリンやオトシマエも駆けよってきた。

「姫はどーした？　滝沢は――？」

わたしはハッと思い出した。

そのとき、わたしの足元から水谷の太い声が聞こえてきた。

「乙島、地下の洞窟が爆発するぞっ！」

「な、なんだってェ――!!」

「そ、そうよ、オトシマエ。滝沢さんが時限爆弾のスイッチを入れたの！」

「じゃ、ここもあぶねえ――おい、生徒たちをすぐに避難させるんだっ！」

「わ、わぁったわヨっ！」

けれど、パニックが起きたらそれこそ手がつけられなくなるから、どうしても爆発がせまっていることは口に出せない。退避させる作業はなかなかはかどらなかった。

（も、もう時間はとっくに過ぎているんじゃないかしら？　姫が爆弾を処理してくれたのならいいんだけど……）

「ミホ、生徒は校庭に出した。あとはアタイたちだけだ。さあ、行くぞ！」

「う、うん……」

ズズズズーン――！

足元を突きあげるような揺れが起こったのは、わたしとオトシマエが出口にたどりついたときだった。

ふりかえると、仮設のステージをささえている鉄パイプや板が大きく波うち、バラバラと崩れていった。そして、床全体がいやなきしみ音をあげたと思うと、体育館を地の底にのみこむかのように、地下通路への穴にむかって急激にかたむき、陥没しはじめたのだ。

「ヒ、姫、ヒメぇーっ――!!」

「ミホ、あぶねえっ！」

オトシマエがわたしの体をかかえ、天井からはがれ落ちてきた壁材をかわしながら外へとび出した。

校庭では、生徒も、クルセイダーズのメンバーも、しばられた学ランたちも、みんな同じように驚きと恐怖に顔をこわばらせ、無言で体育館を見あげていた。暑い夏の闇を背景にして、体育館のドームがゆっくりと波うち、中の照明が無気味に明滅をくり返した。やがて地面の微動はやみ、体育館の揺れもおさまったけど、だれひとりとして声をあげる者はいなかった。

わたしは、たえきれずにオトシマエの胸に顔をうずめた。

（こ、これが勝利なの？　たくさんの人が傷つき、校舎を破壊し、それに、それに……あんなに学園を愛し、守りつづけ、わたしたちをはげましてきた姫まで失ってしまって――！）

「うわーん、オトシマエーっ！」

チクリンも駆けよってきて、オトシマエに抱きついて泣きじゃくった。

「な、泣くんじゃねえ……アタイは泣かねえぜ……泣いてたまるか」

けど、オトシマエも涙声になってふるえていた。

コックリさんが、わたしたちの背中をやさしくさすってくれていた。

生徒たちもようやく、あの体育館の地下で何が起こり、そこに姿を消したままのふたりがどうなってしまったのかをさとりはじめていた。長崎さんがわたしたちの横にひざまずいて泣きだすと、あっちからもこっちからもすすり泣きが聞こえてきた。

と、そのときわたしの肩をやさしくたたく者がいた。

（あ、ありがとう。キャティなの？　それとも若松クン――？）

わたしは涙でくもった目をこすってふり返った。

「ミホ、私よ――」

その声を聞いて、わたしは心臓がとまりそうになった。

「ヒ、姫――!?」

周囲からもいっせいに「ウォーッ」と驚きの声があがった。

それは、土でひどく汚れているけど、まちがいなく姫だった。

「みんなに心配をかけたわね。でも、無事に脱出することができたわ」

「ど、どこからだ？　だって、あの床の穴はアタイたちが最後まで……」

「実はね、地下の財宝室から排気口のような狭い穴が別の場所にのびていたのよ。いったいどこだと思う？――なんと、私の家の庭にある秘密の礼拝堂だったのよ。閉じこめられた財宝室のにおいが、礼拝堂とまったく同じだってことに思いあたったおかげよ」

「よ、よかったなぁ、姫！」

そこに水谷の声がした。

「滝沢は、どうなったんだ――？」

「あ、水谷さん！　彼女ももちろん無事よ。私の家に寝かせてきたわ。すぐに行ってあげてちょうだい」

そのニュースはたちまち生徒たちの間にもひろがっていき、つぎつぎと歓声があがった。まわりに集まってきた人たちにむかって、姫が高らかに語りかけた。

「みなさん、聖エルザを長い間支配した異常事態は、これですべて解決されました。ありがとう――！」

整然とした、でも心のこもったあたたかい拍手がわいた。

「明日から聖エルザは生まれかわります。ここにいる現代の〝えるざ〟、織倉美保さんを中心にして――！」

わたしは思わず赤くなってペコンとおじぎした。

「わたしは、聖エルザの長い歴史を象徴する〝えるざ〟です。でも、みなさんとどこが変わっているわけでもありません。わたしが望むことも、わたしが平凡で、でもすばらしい高校時代をすごすことだけです。そんな学園――みんなが楽しく有意義に学園生活を送れる聖エルザをふたたび築きあげるためだったら、わたしはせいいっぱい努力するつもりです。その最初の仕事として、新しい学園長を任命したいと思います。きっとだれもが賛成してくれることでしょう――そう、白雪和子さんでーすっ!!」

真夜中の校庭に、ひときわ大きな歓声と拍手がまき起こった。

クルセイダーズと空手部のみんなにかつぎあげられたわたしと姫を中心にして大きな人の輪ができ、だれからともなく自然にコールが起こった。

「聖エルザ、ばんざーい！」

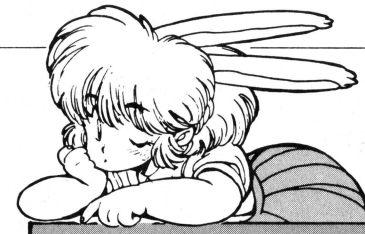
「聖エルザ、バンザーイ！」

「聖エルザ、ばんざーい――！」

そのコールは、はてることなく、いつまでもいつまでもつづいていった――。

The End♡

Crusaders Report



クルセイダーズ キャラ・コンテスト 発表

	名前	票数
1	織倉美保	58
2	乙島恵利	52
3	白雪和子	39
4	小栗まなみ	37
5	宇奈月京平	25
6	広岡シンイチロー ヤスジロー	10
6	滝沢礼子	10
8	水谷薫	8
8	伊勢一機	8
8	伊勢征司郎	7
10	姉小路キャティ・フナダ	6
11	黒マスク	3
12	松岡カズミ	1
13	若松ダイスケ	1
13		

ハーイ・チクリンでーす♡　ウェーン、ハッピーエンドで終わったのに、やっぱり少し淋しいよ…。でもあたしは強い子、気をとりなおして最後のおハガキの紹介に突入!!　と思ったんだけどスペースがない。でもガッカリしないでね。次号でなんと怒涛の聖(セント)エルザ総集編をやってしまうのだ。

内容は、あたしたちの生みの親、松枝蔵人先生とBLACK POINT先生のビッグ対談ドドーン。待ちにまった第2回イラスト大賞ドンドン。キャラコンの発表ドカーン。それからもちろんキミたちのハガキも大紹介しちゃうぞ。連載は終わっても聖(セント)エルザはみんなの心の中に生きてるんだからねっ。

P.S.　それから最後に大チクリン。次号で松枝先生から重大発表が聞けるぞ！

ELZA FILE通信販売のお知らせ

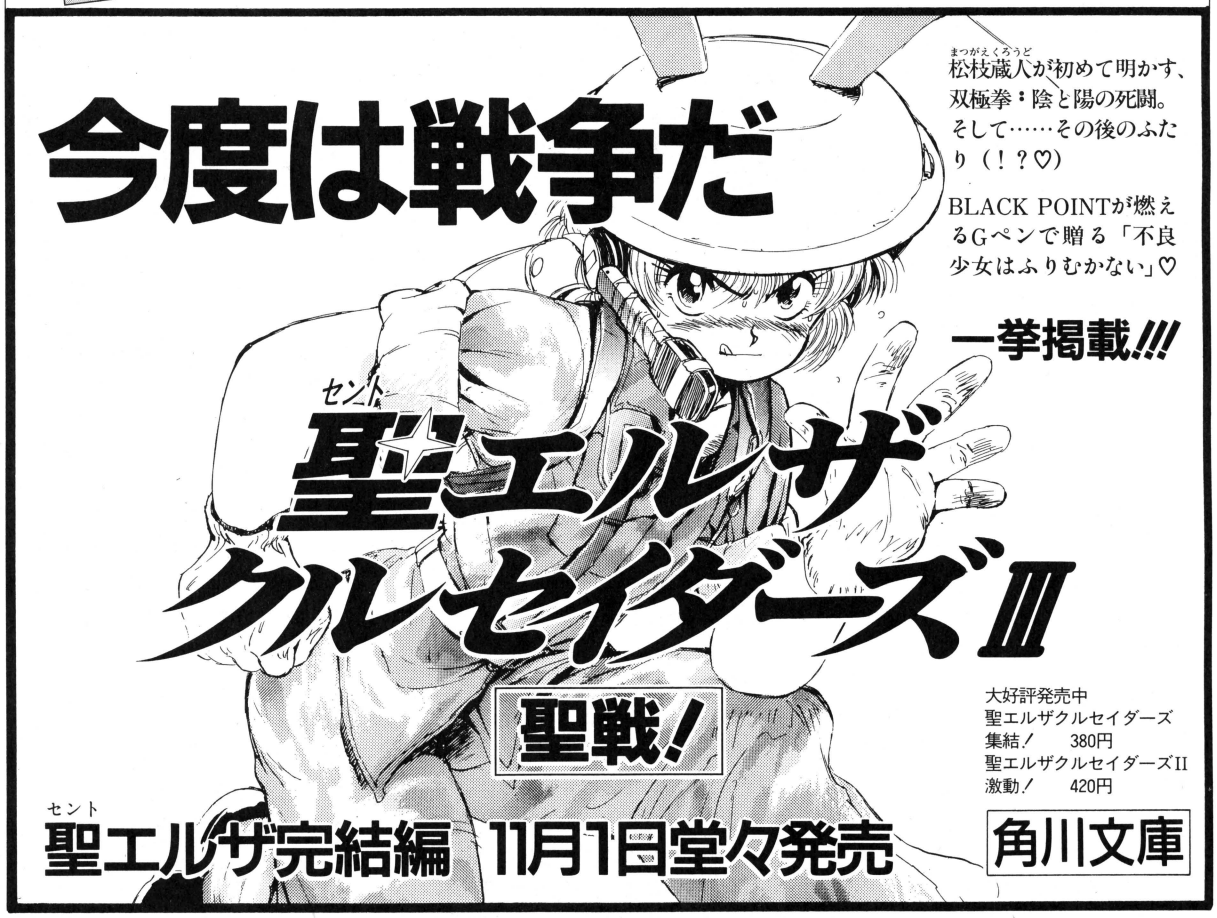
通信販売は、郵便局の800円分の定額小為替（送料込）を無記名で、〒243厚木市寿町1-10-4　メイプルハウス103号　沼沢浩一までお送り下さい。数に限りがありますので希望者はお早めに。

Tシャツ当選者

愛媛県	藤原　譲くん
愛知県	森　昭次くん
福岡県	柴田正勝くん
岐阜県	早川純一郎くん
埼玉県	平田大智くん

次号は聖(セント)エルザ総集編だっ♡

※ELZA FILEの問いあわせは、編集部では受けつけておりません。

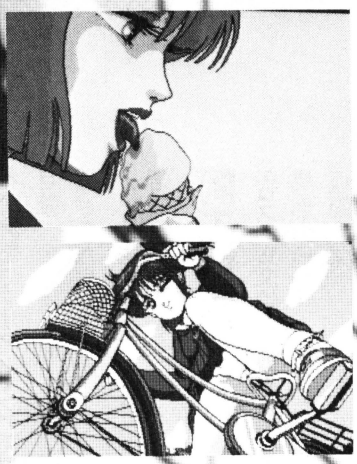


速報!!

殺しのドレス 98版新発売!!
5"2HD・3.5"2HD
定価6,800円

そして

セーラー服
美少女図鑑
98版新発売!!
5"2HD・3.5"2HD
其の1～其の6
各定価¥3,800



リップ・スティック

LIPSTICK

今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。その上、超高速アニメーションを搭載。あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかなえてさしあげます。

●リップスティックシリーズ(#1～#5)

#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編

●PC-8801SR以降
●PC-9801シリーズ
●MSX2 (3.5インチ2DD版のみ)

各定価 ¥3,000

超高速アニメーション搭載。(除MSX2版)

フェアリーテールソフトウェア一覧表	PC8801SR以降	PC9801シリーズ			MSX2	価格
	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2HD	3.5"2DD	
スティル・ソードforアダルト	◎	未定	未定	未定	未定	¥4,800(3枚組)
禁じられた遊びシリーズ アップル・クラブ1	◎	未定	未定	未定	未定	¥3,800
禁じられた遊びシリーズ 別売データ集 #1～#5	◎	未定	未定	未定	未定	¥1,500
セーラー服 美少女図鑑 Vol.1～Vol.6	◎	未定	◎	◎	未定	各¥3,800
東京女子高生セーラー服入門 #1～#3	◎	◎	◎	未定	◎	各¥4,800
殺しのドレス	◎	未定	◎	◎	未定	各¥6,800
リップスティック #1～#5	◎	◎	◎	—	◎	各¥3,000
ふぇありぃてぃる	◎	◎	◎	—	◎	MSX2¥4,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	—	◎	88・98¥7,800
あぶない女性心理学入門	◎	◎	◎	—	未定	¥5,800
麗奈	◎	未定	未定	未定	未定	¥4,800

◎…好評発売中!! 日付け…発売予定日

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
TEL. 03-706-9766代

'88 ヴィンテージフェア

片岡義男
長距離ライダーの憂鬱（ゆううつ）……☆340円
彼のオートバイ・彼女の島（オートバイの詩）……380円
美人物語……380円
湾岸道路……460円
寝顔やさしく……260円
ラストシーンの出来ばえ……340円

夏樹静子
わが郷愁のマリアンヌ(上)☆490円
わが郷愁のマリアンヌ(下)☆490円
目撃……540円
蒼ざめた告発……380円
旅人たちの迷路……340円
第三の女……420円

阿刀田高
エロスに古文はよく似合う……☆420円
異形の地図……420円
仮面の女……420円

内田康夫
杜（もり）の都殺人事件……☆380円
後鳥羽伝説殺人事件……380円
佐渡伝説殺人事件……380円
平家伝説殺人事件……380円
戸隠伝説殺人事件……540円
赤い雲伝説殺人事件……420円

北方謙三
逆光の女……☆420円
友よ、静かに瞑れ……460円
さらば荒野……460円

銀色夏生
君のそばで会おう……☆460円
あの空は夏の中……460円
これもすべて同じ一日……490円
わかりやすい恋……460円
LESSON……460円
GOGO HEAVENの勇気……460円

赤川次郎フェア

埋（うず）もれた青春……☆380円
名探偵はひとりぼっち……380円
自殺行き往復切符……540円
過去から来た女……460円
明日を殺さないで……460円
魔女たちの長い眠り……420円
泥棒物語……540円
冒険入りタイムカプセル……420円
殺人はそよ風のように……380円
忘れられた花嫁……420円
三毛猫ホームズの推理……460円
三毛猫ホームズの追跡……490円
三毛猫ホームズの怪談……490円
三毛猫ホームズの狂死曲……490円
三毛猫ホームズの駈落ち……490円
三毛猫ホームズの運動会……580円
三毛猫ホームズの恐怖館……540円
三毛猫ホームズの騎士道……540円
三毛猫ホームズのびっくり箱……420円
哀愁時代……340円

☆印は最新刊

自分を読む
角川文庫

秋休みを、
勝手に、つくりました。

ボクたちパソコン通信坊

Netwarker's Talk

ますます盛りあがるコンプティークBBS。第2回のオフライン集会も開催され（今度はお酒つき！）、会員数もビシバシ増えて、前途洋々。回線増設も、もしかしたら実現するかも……！

BOARD WATCHING

狂乱酒場主催の大集会開催！

ついに実現しました。『矢野徹の狂乱酒場』で、ご主人が一生懸命提案していた“飲み会”が、時は9月10日㈯、場所は東京・四谷の「旅館よつ家」。日帰りあり、宿泊あり、お酒は自分の好きなものを持ちこむ、というなんでもいいよのバトルロイヤルスタイルでの開催でした。ゆえに、騒ぐ騒ぐ。旅館は、時の経過とともに狂乱のマットと化したのでした。

主人はもちろん矢野徹先生。コンプティークのスタッフも何人か参加したのですが、彼らの行動についてはあまり深く触れないようにしましょう。

コンプティークでの連載もスタートし、ＢＢＳの『狂乱酒場』も、書きこみが1000を越え、新装開店する勢い。さーて、この勢いどこまで続くか……。（はっきり言って、こわい）

“飲み会”当日は、古いメッセージをダウンロードしたディスクが、アイアン田中から矢野先生に手渡されました。なかなか感動的なひとこまでした。また、こういうオフライン集会＝飲み会を開催したいと思います。その時はふるってご参加ください。（でも、お酒を飲めない人＝未成年者のための集会も企画しなけりゃならないな……）

では、酔いがさめたところで（？）、恒例の新ボードの紹介。本誌の「ハードパックページ」にちなんで、新たに「ハードパックボード」というボードがオープンしました。ワープロやエディタ、通信用ソフトの話題など、少しかための書きこみはこちらへどうぞ。片っＰ！　も「ハードパックページ」の担当者として積極的に参加したいと思います。

また、同じボードの中に、アイドル以外の音楽についてのコンファレンスも設けました。遠慮なく書きこんでくださいね。これにともない、「フリートーク」などの番地が変わりました。Ｊコマンドを使用の際は迷わないようにご注意ください。

 イラスト／寒河江きみこ

クロちゃんの部屋も大盛況。「ロードス島戦記」の作者にしてボードの主・水野ＲＹＯ氏も加わって、活発な議論(？)が交わされているようです。それにしても、ＲＹＯさん、電話代大丈夫ですか。神戸からのアクセスじゃ、ミカカが怖いでしょ。コンプティークの原稿料の大半が電話代に消えているという噂がありますが……。

さて、コンプティークＢＢＳへの入会のしかたですが、相変らずオンラインサインアップは中断したままです。入会希望者は、往復ハガキに必要事項（住所、氏名、年齢、電話番号など）を記入して、編集部「ＢＢＳ入会」係まで送ってください。返信用ハガキにＩＤと仮のパスワードを発行して返送します。

コンプティークＢＢＳもずいぶん常連さんが増えてきて、にぎやかになってきました。それにともない、回線もだんだん混雑してきました。長時間のアクセスはなるべく避けるようにしましょう。みんなで楽しくネットするには、きちんとルールを守るようにしましょうね、以上、毎度おなじみの小言でした。

アクセス番号は

03-221-9850

コンプティークBBS メニューマップ

- 1. ご案内
  - インフォメーション
  - イベント情報
- 2. メールボックス
- 3. BBS
  - コンプティーク
    - 編集部からのお知らせ
    - ソフトエクスプレス
      - ソフトランキング
      - 最新ゲーム情報
      - ソフトハウス伝言板
    - How To Win
      - こんなボードがほしい！
      - ヒントをくれ！
      - ソーサリアン
      - イース
      - 海外ゲーム
      - ウィザードリィ
      - T&E
      - 懐かしのレトロゲーム
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - スポーツゲーム
      - シナリオ長者
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っＰ！の書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場
      - メゾン・コンプ5号室
      - メゾン・コンプ6号室
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - BOOKS
      - 福袋TALK
    - RPG WORLD
      - ロードス島戦記
      - D&DとAD&D
      - トラベラー
      - その他のテーブルトークPRG
  - マル勝ファミコン
    - マル勝編集部
      - お知らせ
    - ゲーム・フリートーク
      - ファミコン
      - PCエンジン
      - セガ
    - Q&A+裏ワザ
    - ビショップ小峯の部屋
  - コミック・コンプ
    - うりゃうりゃ通信
      - こんにちは読ちゃんスペシャル
      - 裏うりゃ通信TURBO
    - コミックアトランダム
      - COMINEWS
      - COMITALK
  - ハードパックボード
    - ビジネスソフト
      - ワープロ&エディタ
      - ネットワーキング
    - ノンセクション
      - 未使用
      - 好きです★角川書店
  - フリートーク
    夏の風物詩・怪談
- 4. データバンク
  - ちょっとHな福袋(閉鎖中)
  - ゲームミュージック・シアター
  - PDS
- 5. システムツール

※8月31日現在のメニューです。

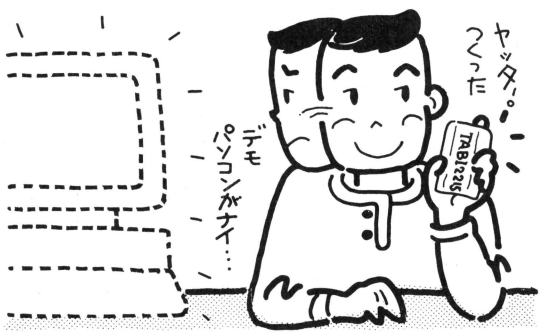
今さらという気はするけど……

パソコン通信入門講座

パソコンがなければ始まらない

パソコン通信というだけあって、もちろんパソコンがないとパソコン通信を始めることはできない。これ、当たり前。でも、最近は、通信機能付きのワープロが数多く発売されている。ゲームはあまりやらないけど、ワープロと通信だけはやりたい、という人なら、迷わずワープロを買うべし。だって、ワープロならばディスプレイやプリンタを買う必要がない。その分安あがり、というわけ。ただし、ワープロの液晶画面はかなり見づらい。不安ならば、店頭で画面の見づらさを確認してから購入するようにするのが正しい。

で、パソコンの次はモデム。今は1200ボーのものが主流だけれども、近いうちに2400ボーのものが主流になるはず。お金に余裕があるのなら、2400ボーのモデムを買った方が賢い。



モデムさえあれば通信可能なのだ！

パソコンには、必ずターミナルモードというものがある。だから、通信用のソフトがなくても、とりあえずは通信を始めることはできる。マニュアルに書かれているとおりに、コマンドを打ちこんでやれば、パソコンは通信可能な状態になるのだ。

でも、これでは、ダウンロードやアップロードなどは不可能。やっぱり、通信用のソフトはとりあえず必要なものという結論に達する。

でも、どーしてもお金がない、という人は、ＰＤＳ（パブリックドメインソフト）でもかなり上質の通信ソフトがあるので、これを利用するという手がある。えっ、ＰＤＳをダウンロードするソフトがない、って。確かにそーだな。そこはネットワーク上級者の友人に頼みこんで分けてもらうことにしよう。

難しい言葉を理解する必要は……

パソコン通信では、やたら難しい言葉が登場する。９月号の本誌でも少し解説したけれども、あれは氷山の一角。まだまだ、パソコン通信用語はあるのだ。しかも、難しい言葉が山ほど……。

で、分からない言葉が出てきたらどうするか。しょせん言葉、と割りきってしまってもだいじょうぶ。もし、その言葉がどうしても通信に必要なものであったなら、通信ができなくなるので当然調べなければならない。通信になんの影響も起きなければ、「無視して良い言葉」ととりあえず解釈してしまおう。言葉は知らなくても通信はできる、という気がまえで、その場はおそらくだいじょうぶ……。

ただし、ネットワーカーというのは成長するものなのである。ネットワークから情報を仕入れたり、人に聞いたりして、だんだん上級者になっていかねばならない。トラブルが起きなければそれで良い、という考えだけは持たずに、あとで必ず調べるように。

ミカカが憎くなったら あなたは立派なネットワーカー

コンプティークＢＢＳには、かなりミカカに敵対心を持っている人が多い。それもそのはず、毎月忘れもせずに請求書が送られて来るのだから……。

そんな人でも最初の頃は、多少電話代がはねあがっても、それほど気にならないもの。でも、毎月毎月莫大な金額の請求書が来て、しかも、その時にちょうど“ＮＴＴの利益”がどうのこうのなんていうニュースが耳に入ったりしたら、そりゃあもうたいへん。逆に、そのネタでチャットしたりして、電話代はどんどんかさむばかり。というミカカ地獄に陥ってしまうのだ。

モデムをパソコンに接続した時には、モデムに付いてくる「端末設備接続（変更）請求書」なるものを、最寄りの電話局に提出しなければならない。と、ミカカは通信のスタートの時から、ボクらにメンドウをかけてくれる。

で、電話代を節約するためにはどうしたら良いか。ずばり、通信をしないことだ。あるいは、人の電話で通信をすることだ。しかし、これもままならない。そんな時に役に立つのが自制心というものだ。電話代というのは３分10円とかいうふうに、時間と距離から計算のできるものである。だから、自分の家からなら100円で何分通信ができるか調べておく。そして、目標額を設定したら意地でもそれを守る。そうすれば、ミカカ地獄はとりあえず解消されるはずだ。

新・ファズの大好き！BBS vol.3

青竜微小電脳通信（セイリュウパソコンツウシン）その壱

―小林信彦先生に敬意を表して―

「おい、この邪魔くさい箱、なんとかせーや。こら、田原、聞いとるんか！」

大きなダンボールが山積みになったおかげで、兄貴分の鉄夫（通称不死身のアイアン）は、居どころがない。しかし、田原の方はといえば、大きな箱から取り出されたわりには、意外に小さな機械の前でおおわらわである。

「えーと、システム……ディスクを……Ａドライブに入れて……。Ａドライブた、どこだい!?」

「あ、ここでございまして、その下の方がＢドライブでして……」

「これのどこがＡドライブなんや？　横に１て書いてあるやないか、だぁほ」

「まあ、これもひとつの約束ごとみたいなものでして。はい……」

田原の隣で汗をかきながら説明しているのは、３軒隣のソフトハウスの営業だ。

「おい、鉄よ。これからのヤクザに必要なんは、なんじゃい。言うてみ」

先月、青竜会の大親分に呼び出された鉄夫は、いきなりそう聞かれ、一瞬口ごもった。大親分はすごみのある顔でニヤリと笑い、

「コミュニケーションや。ええ？　わかるか。縦と横のコミュニケーション。これが、肝心なんよ」

「なるほど、では今週中にでも全員集めて、ぱーっと会合でもする算段つけますか」

「あほ、それやったら今までと変わりないやないか。鉄、近代化の波が打ち寄せてきよるんじゃ」

……と、大親分の指さした方に鎮座ましますのは、１台のコンピュータ。

「この機械がコミュニケーションすか？」

「そうや、パソコン通信っちゅーのを始めよ、思とる」

「パソコン通信でっか？」

「そや。これやったらいつでもどこでも、上下関係なしに腹割った話ができるんや。『人の和こそすべて』いう、わしの考えそのままやないけ」

大親分は、また何かにかぶれたらしい。鉄夫は嫌な予感がした。

「わし、もうハンドル決めたさけーな」

「ハンドルって、車のハンドルですか？」

「たあけ！　なんで車のハンドルがパソ通にいるんじゃあ！　ま、ニックネームみたいなもんやな。そのＢＢＳの中で通用する仮の名前や」

「それをハンドルいうんですか」

「そや。わしのハンドル聞きたいか？」

「はあ、ぜひ」

「これや！」

大親分は、机の引出しから半紙を無造作に取り出した。半紙のまん中には「ブルードラゴン」と黒々と墨跡も鮮やかに書いてあった。

「ブルードラゴン。ああ、青竜会の……」

「どや、それっぽいやろ」

「はあ。で、そのパソ通たらいうの、どこに行けば入れるんでっか？」

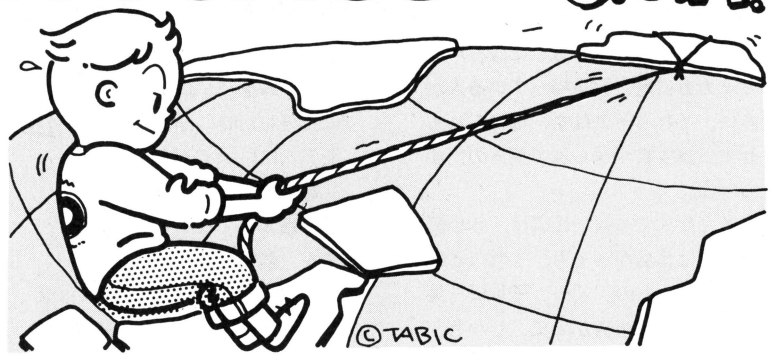
「入るんやない。わしらのを作るんや。業界初のＢＢＳをな」

この大親分のひと言で青竜ＮＥＴのオープンは決定した。それから１カ月。なんとか明日からスタートというところまでこぎつけたのである。（注：これはまったくのフィクションであり、登場人物、団体などにモデルなどは一切ありません）

（深沢美潮）

NETWORK TOPICS U.S.A.

海外と気楽に通信できる！



NIFTY サーブでおなじみのエヌ・アイ・エフが日本イーエヌエスと富士通と共同で、９月５日からコンピュサーブの利用者向けに国際ＶＡＮサービスを開始しました。

コンピュサーブは、45万人の会員を持つ世界最大のパソコン通信サービスです。日本にも13,000人の会員がいて、世界の情報がいながらにして分かるネットワークとして親しまれています。ただ、問題は、国際回線の使用料が高いこと。

エヌ・アイ・エフでは、コンピュサーブのユーザー向けに昨年の９月１日から国際専用線のサービスを行っていました。しかし、これは国際ＶＡＮサービスではないために、電子メールの利用などは不可能でした。今回の国際ＶＡＮサービスの実施により、通信系のサービスを含め、コンピュサーブのサービス全体が利用できるようになります。

利用料金は、１分間70円で、伝送されるデータ料による課金は行いません。したがって、これまでのサービスに比べると相当割安になります。また、料金の支払いは、コンピュサーブの使用料金とともにエヌ・アイ・エフから請求されるので、めんどうはかかりません。

さらに、このサービスは、コンピュサーブの利用者ならば事前登録の必要がなく、電話をかけるだけで利用することができます。また、日々の使用時間は、コンピュサーブを使って、オンラインで確認することができます。

このサービスにアクセスするためのアクセスポイントは、札幌、仙台、東京、横浜、名古屋、大阪、広島、福岡の８カ所。来年３月までに全国60カ所に拡大される予定です。

このサービスに関する問い合わせは、エヌ・アイ・エフのユーザーサービス部（☎03-221-0219）へ。

ビショップ小峯の部屋

電話料金のバカ高さに耐えきれず、04区域の小金井市から脱出して、03区域へ引っ越してはや数か月。おかげさんで電話料金の心配はずいぶんと軽減された。しかし、心配から解放されたとたん、CHATにのめりこむ時間がどんどん増えていっている。こんなことじゃあ、すぐまた電話料金地獄にはまってしまいそう。困ったもんだ…。

さて、みんなはアーティクルを書くときに言葉遣いに注意しているだろうか。文法的に正しいかどうかなんてことはともかくとして、ヒトの癇にさわるような表現だけは避けたほうがいい。不思議なもんで、人間てのは言葉尻の違いひとつにも敏感に反応してしまう。異論や反論を唱えるにしても、

「…なんじゃないの?」

とか、

「…だろーが！」

とか書かれてしまうとヒジョーに腹が立つもんだ。で、そこから陰湿ななじり合いが始まっちゃったりする。ボード上で誰かがケンカを始めると、他のメンバーが次々と乱入してきて、あっという間にバトルロイヤル化してしまう。こうなると、言葉遣いもなにもあったもんじゃない。事態が収拾するまで、まともな書きこみができなくなる。

まあ、メンバー全員が借りてきたネコみたいにおとなしいボードに比べれば、人間臭くていい、という考え方ができないでもないけれど、やっぱり平穏無事にこしたことはない（んー、どっちつかずなヤツ）。アーティクルを書く時は、十分に言葉遣いに気をつけるように心がけよう。

しかし、ワタシとしては、ケンカごしの過激な意見交換の場があってもいいんじゃなかろうか、なんて思ったりもする。そのうち、ワタシのボードの看板が「決闘場」に変わっちゃうかもしれないから、議論好きの諸君、ケンカ好き（?）の諸君は、気長に待っていてくださいね。

FROM COMPTIQ ▲ BBS

J3144 身内でごめん。ウォルフです

『狂乱酒場』から、コンプティークきっての有能ライター・ウォルフ中村の書きこみを転載。というわけでノーギャラね！

●

私がＳＦを読むようになったのは、いえ、好きになったのは、ハインラインの『夏への扉』を読んでからでした。彼なくして、本棚の９割以上がＳＦで占められているという現在はありえません。残念ながら、今後新しい作品が書かれることはもうありません。でも、すでに書かれた作品を読み返すことはできます。彼の作品に出会って、それからＳＦを書き始めた人の作品を読むこともできます。彼の愛したＳＦを、これからも読むことができます。私にＳＦの楽しさを教えてくださったミスター・ハインライン、本当にありがとう！

ウォルフ中村　こと中村泰宏

なんか、思わず本名を出してしまいました。なんていうのか……うまく言えません（これでもライターなんだろうか？）。まあ、そういうワケです（あ、逃げた）。

J36 「怪談」ボードメモリアル

COMPO310のBAMEさんからの怖ーい書きこみを一発！　今はなき「夏の風物詩・怪談」からの転載です。

●

私の先輩の話です。先輩があるのぼり坂で、車を走らせていたところ、乗用車がカーブをバックしてくる。
ライトで照らされた車を見て、
「あぶねーなー」
と、思っているとその車が先輩の方へ寄ってくる。

ド・グォン。

と、衝突してしまいました。怒った先輩は「このやろー」と、言いつつその車に行ってみると、人が誰も乗っていない。
「うわーっ、まじかよー」
と思っていると、坂の上から白いものが近づいてくるので、逃げだそうとするのに、体がうまく動かない……。
「ごめんねーサイドブレーキがあまくてねー」と、とその白い服を着たおばさんが近づてくると、先輩はただ、ただ、涙を浮かべて、
「かんべんしてよー、おばちゃん」
と言うのが精一杯だったそうです。

J3137 『ディーヴァ』のシナリオだゾ！

「Ｔ＆Ｅ」ボードに必死で書きこみを続ける“不死身の営業”吉川（よぴかぱ）さんの努力を讃えて、『ディーヴァ』のオリジナル・シナリオを虫めがねスタイルで掲載しちゃいましょう。

●

低いエンジンの唸りに船体が微妙に震えている。その振動の中でひとりの男が眠っていた。男は苦しそうに何度も寝返りをうち、そのロから微かな呻き声を漏らしていた。突然男は叫び声をあげて起き上がった。
「またか……あの夢」
男は立ち上がってテーブルの横に設けられたチューブから水を飲み始めた。肩口から背中にかけて大粒の汗が吹き上がり、周囲の空間にふわふわと漂っていた。
ふうっ、と大きく息をついた男はチューブからロを離した。男の視線はテーブルの上に置かれた写真に注がれた。写真のなかでは若い女が微笑んでいた。
「ラーナ、きっとおまえの仇はとってみせる。あの黒竜を……そしてシヴァ・ルドラをこのまま生かしてはおかない」
男はしばらく無言でそこに立ち尽くしていた。
けたたましい警告音が部屋の静寂を破り、続けてインターホンが呼び出しのサインを点滅させた。インターホンの回線をオープンにするとディスプレイに黒人の男の顔が現れた。
「ルシャナ司政官、おやすみのところ誠に申し訳ありません。至急ブリッジにおいでください。奴が……黒竜が現れたのです」
「わかった、すぐにブリッジにあがる」
ルシャナは汗でびしょびしょになった下着を脱ぎ捨てた。彼の胸部には三条の傷が残っていた。それは彼が司政官として赴いた植民惑星ベレナスにおいて、黒竜との凄まじい闘いの中でつけられたものだった。
――ウム、やっぱり全部掲載するのは無理だった。もう少しだったんだけどな……。以下は次号に期待ということで、よぴかぱさん、先日の編集部一同の非礼をお許しください。今後もコンプティークＢＢＳをよろしく！

コンプティーク&EYENET

アイドル予備校

パソコン通信でアイドルとお話し!!

撮影会でカメラ小僧したのだ！

夏休みも終わりに近づいた8月17日、春に行われたイベントのように大きなイベントじゃないけど、アイドル予備校生とユーザーが直接会えるチャンス、『第1回アイドル予備校撮影会』が行われたヨ！　デビュー前のアイドルの撮影会なんて前代未聞！　アイドル予備校生の神崎聖子ちゃん、松谷真実ちゃん（残念ながら、工藤裕美ちゃんはお休みでした）に会えるチャンス！

ということで、この日EYENETのユーザーたちはカメラボーイに変身し、集まって来たのだ！　2人がステージにあがるとカメラのフラッシュによってステージは明るく照らされ、2人は平気かな？　と心配したけどそんな心配は無用！　2人は立派にポーズをとったりしていたのだ。2人ともまだデビュー前というのにバッチリとポーズを決めたりしてなかなかがんばっていたヨ！

ファンのポーズの注文にしっかり応えていたから、みんなきっといい絵がとれたでしょ？　2人とも日増しにかわいくなっていくような気がするんだけど、2人がビッグアイドルになった時はこの日の写真はとっても貴重なものになるだろうネ！　今後、2人の活躍に注目し、ドンドン応援しよう！

◀桜井誠一クンの作品。ピースする2人の表情がとっても生き生きしてるネ！

▶うぐぅん、セクシー。色気をも写しとった松本武クンに拍手！

◀題して「真実ボンの反乱。ちょっぴりこわかったりする……。篠田隆樹クンの作品

▶帽子がとってもチャーミング。これも桜井クンの作品。キミはプロになれる!?

▼足だけを写しちゃった匿名希望クン。この写真を応募してきた勇気に敬意を表して掲載！

WE LOVE OTAKER♡

OTAKU CLUB

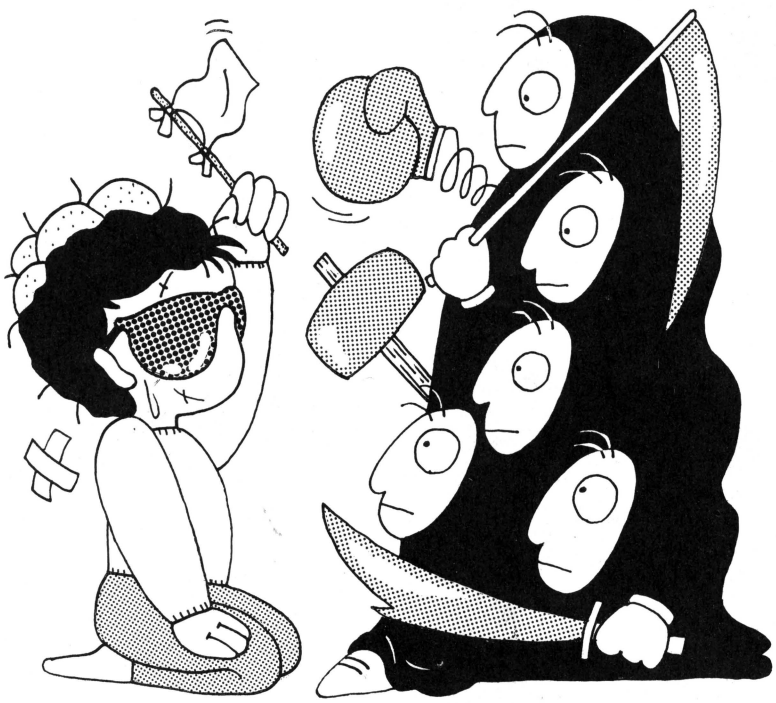
- 門倉直人
- 矢野　徹
- 多摩　豊
- 菊川涼音
- 先江　進
- 加藤雅史

Illustration
Hiraku Shinno

文：門倉直人

ライブRPGのマルチな展開

自分の好きな時に、好きなだけプレイに参加でき、日本中（世界中）のどこにいてもプレイに参加できる。
――こんなウソのような「究極のRPGプレイ」が可能になる日もそう遠くはないかもしれない。



10年も前、「日本人にＲＰＧはムリだ」といった人がいる。いわく「日本人は恥ずかしがりや。それでもって忙しすぎる。〝忙中閑あり〟でなく〝忙中忙あり〟だ。コンピュータとならとにかく、対人のマルチＲＰＧは無理だよ……」――まあ、とにかく、ＲＰＧをたくさんの人間と一緒にプレイするなどということは、とても難しい。とくに、これに「ライブ」をとり混ぜようなどということを考えると、ほとんど不可能に近いのではないか、と思ってしまう。なにしろ人数が増えれば増えるほど、みんなの都合を合わせて時間をあけとくのが難しくなるし、プレイの進行そのものも遅くなる。さらに場所の確保だって難しくなってしまうのだ。――やっぱ日本人はひとりで部屋の中にこもってコンピュータＲＰＧでピコピコしてればよい。「多人数一緒に、しかも時にはライブで」などと外向的（アウト・ドア）、コカ・コーラの宣伝のような明るく健康的な（？）ＲＰＧプレイは無理である。島国ニッポンのつつましやかで、少々せこく、内向的なＲＰＧプレイでよいのだ……。と、いきおい、こうヒネた考え方をしてしまいそうである。が、冗談ではない！　時代は今、イン・ドアからアウト・ドアへ、そしてサイバー・パンクのムーヴメントに端的に現れているように（？）、「内（イン・ドア）」と「外（アウト・ドア）」の融合からなる世界へ流れていくのだ（なんのこっちゃ）。「自分の好きな時に、好きなだけプレイに参加でき、日本中（世界中）のどこにいてもプレイに参加できる。しかもゲームシナリオに登場するキャラクターは、すべて自分と一緒にそのＲＰＧ世界に参加している、どこかに実在の他人で、時にはライブ・イベントだって組める」――こんなウソのような「究極のRPGプレイ」が可能になる日もそう遠くはないかもしれない。コンピュータとさまざまな通信ネットワークのありがたい力によって……。

さて、実は今でも、こうした「大規模マルチ」のＲＰＧの雰囲気を楽しむことは可能なのである。「雑誌」、「郵便」、「コンピュータ」の三位一体によって。

現在、いろんな雑誌、とくにゲーム関連の雑誌では、いわゆる「読者参加型企画」の一環（いっかん）として「誌上ゲーム」なるものがはやっているようだ。なにあろう、この『コンプティーク』誌でも、「ロボクラッシュ」がスタートしてるよね。これらのゲームは誌上で発表されたルールや状況（シチュエーション）によって、読者が考えた反応・行動を編集部あてに送り、その結果が次号や次々号で発表され、どんどん状況が進行していくというものだ。こうした「雑誌」の記事をプレイヤー相互の共通の場にすれば、さきほど述べた「大規模マルチ」のゲームがある程度可能になる。プレイヤーの決めたさまざまな行動の処理自体は、コンピュータにまかせ、その結果だけを見て、ライターが記事を書けばいいわけだ。ただし、やっぱりひとつの結果が出るまでに「時間がかかりすぎる」という泣きどころはあるんだ。電話回線を使えばすぐすむことも、ハガキなどの郵便物では数日かかってしまう。雑誌にしたって、地域によって相当に発売日がズレてくるから、普通の月刊誌では、読者がプレイヤーとしてとった行動の結果が出るのが２カ月先、という感じにならざるを得ないんだ。だか

ら、あんまり細かい行動をプレイヤーがとるわけにはいかない。誰かと「戦闘」になったら、もう「勝つか負けるか」を結果として出して、「相手が右手に持った剣を君の右胸に向かって突き出してきた！　さて、君の防御は…」なんてことをいちいち月単位でやってはいられないのである。やってもいいけど、プレイヤーがあまりのシナリオ進行の遅さに、すぐ投げだしてしまうだろう。

ＰＢＭ（プレイ・バイ・メイル＝郵便対戦）というのは欧米ではかなり昔から盛んだったけど、このＰＢＭは遠隔地の人々と一緒にプレイできる長所がある一方で、やはり郵便を使わなくちゃならないことからくるゲーム進行の遅さ、という短所があったんだ。

こういった旧来のＰＢＭの抱えていた短所をなくし、夢の「大規模多人数同時参加型ゲーム」を可能にするひとつの手段は、コンピュータネットワークを使ったゲームだ。この『コンプティーク』でもＢＢＳがオープンしてるし、きっと近い将来、コンピュータネットワークゲームを始めてくれるだろうね。

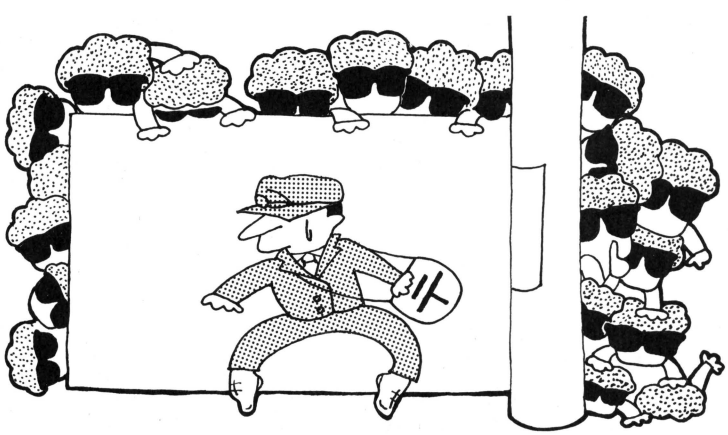
さて、コンピュータネットワークゲームが誰にでも手軽に楽しめるようになったら、ＰＢＭや雑誌誌面を利用した読者参加型のマルチゲームはすたれて、ついには無くなっていってしまうのだろうか？　――厳密にいえば、僕は「そんなことはない」と、断言できる。むしろこれは協力し合って、よりリアルで面白いゲームを創（つく）っていけると思うんだ。

こんな夢を少しでも現実に近づけてやろうと思ってはじめたのが、コンプ９月号の付録「クロちゃんのテーブルトーク型ＲＰＧ大宝典」でも紹介してもらった「遊演体」の「ネットゲーム'88」というわけ。おかげさまで、ゲームを始動させて１カ月で、1000人以上のプレイヤーが「同じシナリオ世界（＝現代の日本という設定だ）の上」で動いている「大規模マルチＲＰＧ」になったのだけど、正確には「大規模マルチライブＲＰＧ」といった方がより近いだろうね。なんで「ライブ」の要素をこのマルチゲームに入れたかというと、どんなにコンピュータが発達しても、超小型人工知能搭載のアンドロイドでも現れない限り、「ライブ」をコンピュータが肩代わりすることはできない、と考えたからなんだ。

基本的に、このゲームは現代日本のあちこちで生じる怪事件（ゲームがすでに始まっている現在では、その内の1/3が実際にどこかのプレイヤーキャラクターが起こした事件になっている）から、復活しようとしている「おぞましく、おそろしいもの」の正体を暴き、これを阻止、あるいは助ける（プレイヤーがキャラクターを作る時に「人類」か「怪物」か、どちらの側を選んだかによって異なる）という設定。で、謎を現実の日本神話の資料をからませて難しくしたり、情報をたくさん用意してうんと分散させたりすることで、ＰＢＭの泣きどころだった「次の行動をとるまで時間がかかりすぎる」という部分を、実際の（プレイヤー自身の）文献・文書調査や他のプレイヤーとの協同作戦、情報交換などで「時間を使う」ことによっておぎなうよう工夫しているんだ。「学者」などの職業を選んだプレイヤーたちの中には、早くも「学者連」とかいう同じ職業の連中からなる組織を結成して、月に何度かゲームの「謎」に関わることを分担して調査し、その成果を発表するプライベートな集会を開いたりする人々もでてきて、ノリは上々。それでもって、そうした集会に、こちらが用意したＮＰＣ（ノン・プレイヤー・キャラクター）を、あたかもただのプレイヤーのフリをさせて参加させ、助けてあげたり、逆にウソの情報を流して混乱させたり……、と「ライブ」っぽいしかけを行っているんだ。『朝朝ジャーナル』の１号には、行方不明になっていて保護されたＴＶキャスターのシーンが表紙の写真として用いられているけど、彼女もＮＰＣで、この後に行われたインタビューを実際にライブでやってしまい、そこにプレイヤーも参加してもらって、それぞれ自分のキャラクターの立場から、いろんな質問を彼女に浴びせてもらったんだ。――これなんかは、キャンペーンシナリオの中で、ときたまやっていこうと思っている「ライブＲＰＧ」そのもので、その時「賢い」質問をしたプレイヤーは、重要な情報のいくつかをインタビューの席から持って帰っているはずだ。日本ではいろいろと難しい問題があって、実際にはできないが、本当ならシナリオに登場するアイテムのいくつかは、実際に日本のあちこちに隠しておきたかったな。そして、現地に近いプレイヤーが、そのアイテムを実際に捜しにいくわけ。来年の３月末には大規模なライブＲＰＧを予定してるから、その会場内でだったら似たようなことができるかもね。

ライブＲＰＧをＰＢＭでもって初体験すると、日本人だって恥ずかしがりやじゃないことがよくわかる。内向的でもないし、積極的にキャラクターを演じて他人の前でも「なりきれる」若いＲＰＧプレイヤーの集まりなんだ。

（かどくら・なおと／フリーライター）



矢野 徹の 狂乱酒場

第1夜 狂乱酒場開店のごあいさつ

いくらＳＦ屋でも、最初からＳＦファン向けオンリーの書き出しでは気がひけるが……コンピュータって、ぼくにとってはまだＳＦなんだ。

やっと、通信ができるようになったので朝日新聞のサイエンス・ネットにつないでみたら、フリー・トークというおもしろいボードがあった。

そこの大阪本社科学部にウルトラ久保田という実に優秀な記者がいる。

臓器移植といった堅い題材を、あまりのおかしさにひっくりかえりそうになる文章で書く才能を持った人だ。

その人が今年の７月４日、「脳だけで生きている脳人間の脳が死んだ場合、脳の移植手術は許されるか？」という文章をネットにのせた。

この文章が単行本になるときには、ご本人の了解を得て全文を掲載させていただくが、いまは抜粋でごめん。

「キャプテン・フューチャー（ＳＦの名作の主人公）から手紙がきた。『サイモン・ライトが脳死してしまった。臓器移植は認められるか？』だ。幼いころから育ててもらったサイモンの脳死にとまどうキャプテン・フューチャーのために、矢野徹さんの助言をいただけないか」というのだ。

それに対して、ぼくはすぐに答えた。文章はどちらも、ずっとふざけた長いものだが、誌面が足りないので粗筋を。

矢野からのフューチャー氏への助言

サイモン・ライトの脳死は、絶対に他殺だ。かれは昔、脳死寸前のところを無理に体液に（しょうえき）に漬けられ、ポンプで強制的に生かせられてきたポンプ機械共生脳だ。

臓器移植は認められるとしても、一つ問題がある。この場合、他人の脳に換えられるのか。そして、絶対に故障しないはずのポンプを切った犯人はだれか、だ。

万一に備えて、彼の全記憶は某所のコンピュータにしまわれている。これは創造主故ハミルトン氏が断言していたことだ。

回答の核心だが、１）キャプテン・フューチャーは、コンピュータにかれの脳がメモリー化して入れてあることを忘れているのか、２）そのコンピュータも、すでに同一犯人の手で破壊されているのか、という２つの場合が考えられる。

コンピュータ・メモリーが破壊されていた場合、脳死した脳は溶かして完全に葬ってしまい、かれの存在そのものをなくしてしまうべきだ。というのが、われわれファンの希望であり、正気にもどった場合のキャプテンの希望でもあろう。

さて、故脳のコンピュータ記憶が残っている場合だが、これはキャプテンの悲しみがある程度癒えてから、故人を機械脳として復活させるかどうか決めるほかない超法規的問題だ。

脳殺脳移植・補捉

キャプテン・フューチャーから手紙が来た。こちらからのお見舞いに対する返事だが、むこうの関係機関の考えも、ほぼ同じだ。脳殺された場合の臓器移植は、当然許される。

ただし、脳は臓器ではない。サイモン氏の場合、肝心の脳が脳死・脳殺とあれば臓器移植は自由だが、移植するべき部分については、それが機械であるため入手先の問題はない。ここで他人の生きた脳を移植できるかの問題は、ノーとしか答えられない。

臓器の移植は脳死の判定が下りてから、となると、かりに脳をも臓器だとしても、死んだ脳を移植する馬鹿はい

ない。

ここで、キャプテンはいった。

「サイモンをまったくの機械脳に変えるには忍びない。国家は人およびその脳の死に対して溶喙できるが、生に対しては溶喙できない。だから、ぼくの脳細胞の一片を取ってそれをクローン培養し、その初期段階から徐々に、保存されていたサイモンのコンピュータ・メモリーを移植する」と。

ウルトラさま、日本の場合、人間の脳細胞のクローン培養は認められるのですか？

と、いうやりとりだった。

以上で、諸君もぼくが『ウィザードリィ』でばかり遊んでいるのではなく、ほかのことでも、馬鹿らしい問題を馬鹿らしく考え、人生の楽しい面だけを日夜追いかけていることが、おわかりであろう。

考えてもみたまえ、戦争から生きて帰ってこられた男が、もう、つらいことをしてたまるか！　チャンチャン。

それで『ウィザードリィ』だが、一年間死に物狂いになってやって、「ウィザードリィ日記」などという本まで出したのに、まだやっている。

その模様は、当コンプティークＢＢＳの「ウィザードリィの部屋」をご覧いただきたい。

ここまでは、『矢野徹の狂乱酒場』連載にあたっての長い前書きだ。

ぼくは「知る人ぞ知る、知らない人は知らない」男だから、自分のことをすこし宣伝しておこう。

ＳＦと冒険小説の翻訳を30年前からやっている。創作『カムイの剣』は角川映画になり、コンピュータ・ゲームにもなった。

８月１日からは当編集部田中シスオペ先生の推輓で、コンプティークＢＢＳ『矢野徹の狂乱酒場』ボードのシグオペになったから、通信をやっている方は、Ｊ3144の酒場まで遊びに来てちょうだい。以上、宣伝終わり。

その酒場には高校１年生の常連がいて、かれが酒を飲んでいい齢になったら、一緒に飲むのを、ぼくは楽しみにしているんだ。みなさんもどうぞ。

そういうのをオフラインの飲み会というのだそうだ。

通信はいいが、ＮＴＴのわけのわからない料金の取りかたにはまったく腹が立つ。ただ、ぼくの酒場で知ったニュースで、年末に下がるらしいというのが、ちょっとした救いだが。

トラックや列車や飛行機で運ぶ郵便が全国統一料金、電波や電線の中を信号が走るだけの電話が、距離×時間、それもいいかげんな距離区分だ。遠い距離のほうが近い距離より高いことが多い。それに腹が立つ。

そんな非論理さがまかりとおっていると、電話料金は政治家の資金になるのかといいたくなるぞ。

文部省とＮＴＴは、馬鹿さくらべをやっているみたいだ。

どちらの背のほうが高いんだ。

『ＪＥＴターミナル』っていいぞ、88用の素晴しい通信ソフトだが、これで書いた文章は98でも読めるし、98で書いたものも読めるんだ。

それを作った人は、ＪＥＴの会社をやめたそうだが、惜しいなあ。そんな天才青年を。

『ソーサリアン』、ぼくにはちょっと難しそうだが、始めるだけは始めた。地下らしいところで青く光る玉を取ったが、そこから先にはまだ進んでいない。

コンプティーク・ネットに「シナリオ長者」というボードがある。シナリオとは筋だか、たくさん小説を読んだらしい人から寄せられた文章の中に、素晴しいアイデアがあった。そういうのが核になって、話はふくらんでいくものだ。

マッキントッシュでのゲームの名作に『BALANCE OF POWER』というのがあるが、自分を米ソどちらかの親分にして、世界の平和を保つゲームだ。

筋は大きなところ、まだだれもが考えていないようなものを考えて欲しいなあ。いくら『ソーサリアン』という枠があるといってもだ。

ところでソーサリイって魔法のことなんだってね。

矢野　徹

大正12年10月５日、愛媛県生。ＳＦ作家・翻訳家。主著書に『カムイの剣』『折紙宇宙船の伝説』、訳書に『宇宙の戦士』『デューン』などがある。パソコンはＰＣ98、ＰＣ88を使用。写真はコンプＢＢＳオフライン大会の際のスナップ（写真中央）

文：多摩　豊(ゲームプレゼンテイター)

Inside The Games
あなたの知らない世界
ACT.2　ウイザードリィ翻訳顚末記

アメリカのゲームを日本のパソコン用に移植するっていうのは結構大変な仕事だ。今回はウイザードリィの移植の話しをしてみよう。

話しは去年にまで遡る。ウイザードリィ２以来、僕はウイザードリィシリーズのメッセージの翻訳を引き受けていた。さて去年の夏過ぎ、いよいよアメリカでウイザードリィ４が発表になるという情報が入り、これの日本語化も即座に行うということになった。２、３と続けて翻訳してきた絡みもあるし、なにしろウイザードリィは好きなゲームだったので、僕は一も二もなくこの仕事を引き受けた。ウイザードリィシリーズはどちらかというとメッセージの量が少なく、いつもあまり苦労をしていなかったので、今回のリターン・オブ・ワードナーも２カ月もあればなんとかなるだろうと踏んでいたのである。

ところが、年末になって届いたゲームと分厚い書類を見て、僕はちょっとばかり驚いてしまった。なにしろディスクは３枚、Ａ４の紙にメッセージだけを抜き出した書類は、英語がびっしりと詰まって60枚もあったのである。こりゃ、いつもより少し時間がかかるかもしれない、僕はメッセージの量だけをみてそう考えた。しかし、問題は量だけじゃなかった。

ロー・アダムズ。〝あの〟ウルティマⅣのシナリオを書いた人物が、このリターン・オブ・ワードナのシナリオを書いていたのである。

複雑に入り組み、巧妙にヒントを散りばめた会話メッセージ。ウルティマⅣの翻訳で、散々苦労させられたシナリオを書いた人物と、またもや仕事をする羽目になったことに気付いた僕は、あわててソフトの移植をしている会社に電話をかけた。

「ウィザードリィの４ってシナリオをロー・アダムズが書いたの？　これ、すげえ大変かもしれないぜ」

「やっぱし、そう思う？　でしょぉ？」

返って来た答えはこれだけ。まあ、プログラム移植は今までのウイザードリィとさして変わるわけじゃないんだから、気が楽なのかもしれないけど、翻訳する方はたまったもんじゃない。なにしろ彼のシナリオというのは、いろんなところにばらまかれたいくつかのメッセージを合わせてみないと、ちゃんとした意味をなさないようなメッセージで構成されているのである。アメリカ人が英語で読んでも難しい代物を日本人が読んで、なおかつ日本語で再構成するんだから頭が痛い。そのうえウイザードリィのプログラムでは、メッセージは全部行番号がついていて、フロアごとに別々のファイル名を付けられて並んでいるのだが、これがプレイヤーの見る順番に並んでいるわけじゃないから、どこの文章の後にどの文章がくるのかわからない。言ってみりゃ言葉でジグソーパズルをやってるようなもんだ。僕はため息をつきながら、とにかくメッセージのファイルを読んで見ることにした。

ところが、これが全然わからない。どうも終了がいくつかのパターンに別れているらしいことはわかるんだけど、全体のストーリーでさえ今一つよく摑み切れない。ま、それでも、ゲームさえ始めればなんとかなるだろう、と思って、僕はマニュアルの翻訳に取り掛かった。しかし、このマニュアルを読んでいるうちに、さらに重要なことが一つ判明した。それは、このウイザードリィ４は、今までのウイザードリィに比べて数段難しい上級者向けのシナリオで、普通にゲームを進めていくと、終了するまでに相当時間がかかるらし

いということだったのである。

これで、ゲームを終えればなんとかなるだろうという作戦では、時間的に間に合わないことが判明した。終了するまでに数カ月かかっていては、その後の作業も合わせて軽く半年仕事になってしまう。

そこで、僕はまたもや移植をしている会社に電話をかけた。

「これ、アメリカの方に問い合わせて、内容の説明を書いてもらった方がよさそう」

この要請にしたがって、アメリカからはゲームのヒントなどをまとめた資料が送られてきた。だけどこれもゲームのヒントを集めたものだから、それだけでは全貌はわからない。僕はいいかげん焦り始めながら、もう一度メッセージのファイルを読んでみた。どこの階に行けば誰がいるのか、どんな物があるのか、どんなイベントが起こるのか、こういった知識を元に、辻褄(つじつま)があいそうなメッセージを順番に読んでいったわけである。こうして、メッセージ自体の順番はつながったものの、今度は意味不明だったり、何か深い意味が〝ありそうな〟メッセージが次々に出てくる。おぼろげながらストーリーの概略は見えてきたが、これではちゃんとしたゲームにはならない。そこで僕はアメリカまで直接連絡を取ってみることにした。

ウイザードリィの作者であるロバート・ウッドヘッドは、アメリカのコンピュサーブというネットワークに入っていて、僕もこのネットのユーザーだったので、メッセージを読んだ範囲で僕が理解したゲームのストーリーといろいろと質問事項を並べたメイルを書いて、これに対する解答を待ったのである。コンピュータ通信のありがたいところはそのスピード。エアメイルでも数日はかかるところが、送った翌日には答えが返ってくる。で、その答えにいわく・・・

「どうも、まだゲームの細かい背景がよくわかってないみたいだよ。このゲームはメッセージに数え切れないぐらい冗談やいろいろな意味が含まれてるんで、とにかくローと、質問の答えと一緒にメッセージファイルに注釈を付ける作業を始めることにした」

これでなんとかなる。僕は安心してこのメイルのことを移植をしている会社の方に話し、さらにもう少し沢山質問を並べたメイルをアメリカに送った。ところが、翌日の返事は、まったく予期したものとは違っていた。

「今日、ローと打ち合わせをしたんだけど、どうもこれはメイルではすみそうにないよ。説明すべきことが多すぎる。こっちへ来た方がいい」

さらに翌日、こちらからは何もメイルを出さなかったにもかかわらず、またもやメイルが届いた。

「やっぱり、絶対こなきゃ駄目だ」

どうもあまりの面倒くささに、資料を作るよりは直接話をしたほうがいいということになったらしいんだけど、気楽に〝来い〟なんて言ったって相手はアメリカ、そう簡単に行けるもんじゃない。僕は仕方なくまたもや移植をやってる会社にこのメイルの話しをした。で、その答えが一言。

「向こうが来いって言うんなら、行くしかないんじゃない？」

というわけで、結局4月の頭にアメリカへ行く羽目になったのである。

こっちは全然そんなつもりはなかったものだから、その頃のスケジュールはぎっしり。時間がないもんだから、向こうは2週間ぐらい居た方がいいと言うのを、無理やり1週間で仕事を終わらせるようなスケジュールを組んだ。ついたその日からウッドヘッドの家に泊まり込み(ここが会社にもなっている)、翌日からロー、ロバートと一日中ディスカッション。で、土曜と日曜、ロバートのマック2を借りて、日本から持って行った日本語システムで翻訳作業を行う。この強引なスケジュールでなんとか不明点を全部明らかにしようというわけである。ところが、ローもロバートもとってもいい人なもんだから、真面目に仕事にもつき合ってくれるかわりに、一生懸命僕の喜びそうな遊びで誘惑を仕掛けてくる。“スタートレックの新しいテレビシリーズを見ないか？”とか、“マックを売ってる店をのぞきに行かないか？”なんてお誘い、御自慢の衛星放送受信システム(庭にでっかいパラボラアンテナがあって、何百チャンネルも見ることができる)、ビデオコレクション、ソフトの山、とにかく誘惑だらけの中で仕事をするのは一苦労。早くしないとまずいと言うと、帰るのを延期すればいいじゃないかなんて言われてしまうもんだから余計に困る。遊びに来たんじゃないんだってば！

まあ、それでもどうにかこうにか不明点の説明を受け、1週間で帰ってきて、メッセージの翻訳が終わったのは6月の終わり。アメリカで流れてるコマーシャルの絡んでるメッセージや、英語ではよくわかるものの、日本語には直せないようなヒントなど、いろいろと工夫しなけりゃいけないところも沢山あった。

さて、このウイザードリィ4、もうそろそろ日本語版が出るはずだけれど、とにかく手ごわいから覚悟しておくように。なにしろ、完全に説明を受けた後でも、終了するまでに数カ月かかったのだから・・・。

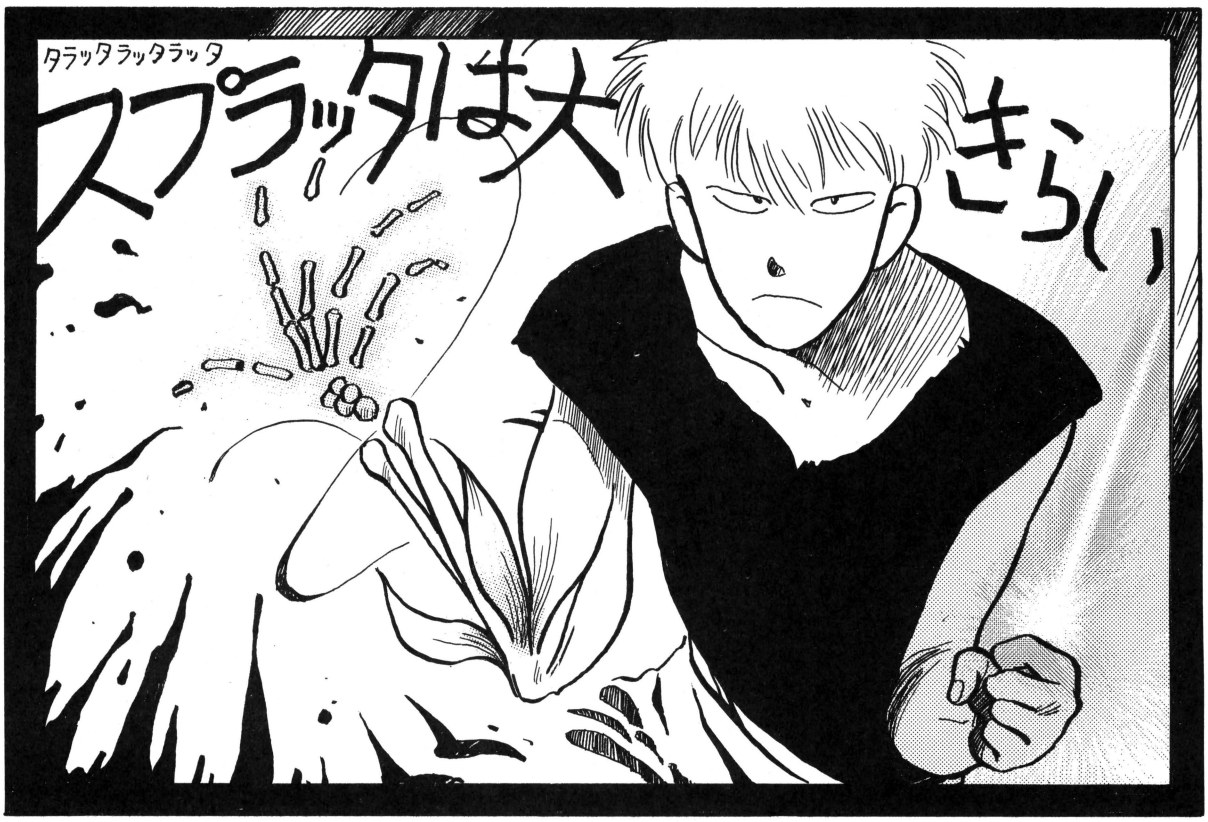
▲ロバート・ウッドヘッド氏。ごぞんじ〝ウイザードリィ〟シリーズの生みの親

▲〝ウイザードリィ4〟アップル版の画面。もうじき、日本語版もできる…!?

ESSAY　文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.6　解剖実習の心得



ドクター……

少女マンガファンにもいろいろな派閥があるが、私は『花ゆめ』・『LaLa』の白泉社がごひいきである。この歳ではさすがに『りぼん』は恥ずかしいし、『別マ』の作品にはついていけないものを感じてしまう。その点、『花ゆめ』には私好みの美少女（違うって）瞬くんと麗名ちゃんがいるし、なんといっても佐々木倫子さんの『動物のお医者さん』がある。

これは獣医をめざすハムテルくん（日本人だよ）の努力と根性の物語ではなく、彼をめぐる教授、友人、動物が織りなすコメディである。実は私も小学生のころは動物が好きで、一時は獣医を志したこともあるので、この話は毎回楽しく読んでいる。ちなみに私の決心は『宇宙戦艦ヤマト』の放映開始とともにあっさりと忘れ去られたのだった。

お医者さんのマンガというともうひとつ忘れてならないのが田中圭一氏の『ドクター秩父山』だ。とてもインモラルなマンガなので詳細を書くのは控えるが、思いきり笑いたいときにはこれが一番だ。キャラの名前だけでも殺し屋ワラビー、戸田ミドリ、浦和聡と埼玉ローカルの線をしっかりと押さえていて、ただものではないと思わせる。

解剖実習

獣医学部、医学部に限らず、生物系の学部に欠かせないのが解剖実習だ。

私は理学部だったのであまり大物はばらさなかったが、二年の時にマウスをやった。これは小さくて大変だった。ちょっと手元が狂うと余分な内臓や骨をばっさり切断してしまうので、えらく神経を使うからだ。夏だったので手早くやらないとすぐに臭いはじめるし、急ぐとあらぬ所を切るし、これだったら人間の方が楽かもなあと思った。なんといってもものが大きいからね。

さて、さすがの私も医学部ではないし医学クラブにもはいったことがないので、人間だけは解剖したことが無い。しかし、昔の人間はかなり好き放題にやっていた。特に時の権力者の好き勝手には驚くべきものがある。有名な武

田信玄の父信虎は、妊婦の腹を裂いて胎児の性別や月数を見ていたという話が伝わっている。もちろん現代の帝王切開とはまったく異なり、ただ自分の楽しみのためにやるのだから、母子ともに助からない。白土三平氏の『赤目』という作品にはこの信虎をモデルにしたとおぼしき人物が登場するが、戦国の世の暴君とはこのように人の命の重みなどかけらも気にかけぬ恐ろしき人だったようだ。

流血趣味

日本を離れて西洋を見てみると、解剖趣味というか流血好きというか、人間をばらすことにかけては日本人などはとうていかなわないと感じる。その数量と殺しかたの手腕が日本人のレベルをはるかに越えているからだ。

その代表格がバートリ・エルジェベト。16世紀のハンガリーで名門貴族の家に生まれたこの女性は生涯に600人以上の人間を殺したといわれている。女性ながら戦場へ出て戦ったわけではまったくない。彼女が殺したのはすべてうら若き乙女ばかり、それも尋常な方法ではない。たとえば、アイアンメイデン（ロックグループじゃないよ）の原型ともいえる人間用の鳥籠を造り、これに少女を押し込めて両側から閉める。別に部屋に飾っておくためではない。この鳥籠の内側には鋭い針が突き出ていて、乙女の体に深々と突き刺さり、血を流し出す。籠の下には浴槽が据えられていて、バートリ・エルジェベトはその中に身を横たえ、滴り落ちる血を全身に浴びていたという。なんでも老化防止と美容に効果があると本人は固く信じていたらしい。きみもガールフレンドの美容のために3000ccばかり試してみないか？　もっともこれだけ血を抜いたら本人は助からないから、まさに恋は命がけということになるが。

このバートリ・エルジェベトの城があったのはカルパチア山脈である。有名な吸血鬼ドラキュラの伝説のあるところだ。話としてはできすぎだが、世の中にはこういう不思議な巡り合わせがいくつもある。

もう少し現代に近い話をさがすと、ロンドンの吸血鬼ジョン・ヘイが有名。1949年に死刑になったこの男は、生涯9人の男女を殺害し、その血を飲んだ。血が好きで好きでたまらないというのは、嗜血症（しけつしょう）という病気である。しかし嗜血症の患者全てが吸血鬼になるわけではない。このジョン・ヘイのように人を殺害してその血を飲みたいと欲するのは、明らかに精神に異常をきたしている。ただ、このジョン・ヘイの場合残された記録を読んでみると、その言動や思考には矛盾や論理の不整合がみられず、記述はむしろ感動的ですらある。天才と気違いは紙一重というが、まさにそんな感じだ。

ロンドンといえばもうひとつ有名なのが19世紀の切り裂きジャックだ。ロンドンというのはこういう猟奇犯罪を招く場なのかも知れない。日本のロンドンは吸血鬼や殺人鬼と無縁のずいぶんと楽しい場所らしいが、私はいったことがないので知らない。

ジェイソン

カルパチア、ロンドンときたら次はアメリカだ。なにしろ最近のアメリカ製血塗れ映画の勢いには恐るべきものがある。いくつ作られたか判らないくらいシリーズ化された例の『13日の金曜日』。これは寅さん映画のシリーズ記録に挑戦するつもりだろうか。まあそれは知らないが、主人公のホッケーマスク・ジェイソン君は何故斧を持っているのであろうか。どうして肉切りナイフやノコギリやハンティングナイフではないのだろうか。

これはどうも「斧を握ったリジー・ボーデン事件」を意識しているのではないかと思う。1892年。8月の熱波のさなかマサチュセッツ州で実際に起こった事件で、リジー・ボーデンという女性が父と継母を手斧で殺害したという事件だ。公式には彼女は無罪になっているが、状況は限りなく灰色だった。ただし、彼女には動機が何ひとつ無かった。きっと暑かったからだろう。

さて、白昼堂々と人を殺してもだれにもとがめられないのがゲームの世界だ。RPGなどでは殺す相手がモンスターばかりだから、あまり良心が痛まないかもしれないが、シミュレーションとなるとそうはいかない。『信長の野望』では天下統一までに私はざっと800万人以上の日本人を殺している。当時の日本の人口はどれくらいだったか忘れたが、それにしても凄い数だ。こんなに人が死んだら国そのものが滅んでしまう。ゲームのマニュアルには兵力は1000人単位で示されるとあるが、100人単位のほうが実状にあっているのではないだろうか。ともあれ私は天下統一までに殺して殺して殺しまくったが、どれだけ人が死んでも戦いに勝てばIQと魅力と野心が上昇する。勝てば官軍とはよくいったものだ。

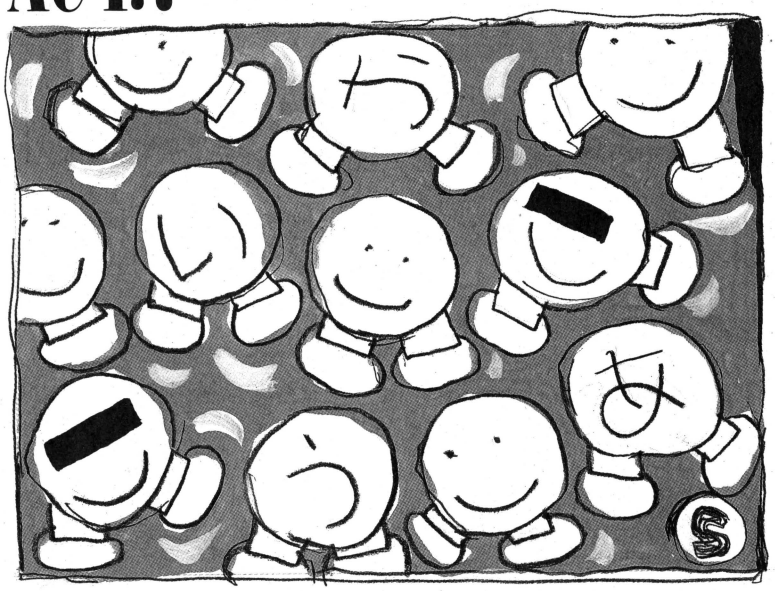
我が部の伝統

再び解剖の話に戻るが、中学の時には生物地学部という所で、いろいろと解剖した。まず学校の池で死んでいたアオダイショウ。これはもの凄く臭かった。やしがら活性炭のノンスメルも特大キムコも役に立たない。爬虫類の肉の臭みを初めて知った十二の春でした。他にはニワトリやコイ、カエルもやった。アオダイショウは解剖後土葬にしてあげたが、ニワトリはみんなで焼いて食べた。カエルはちょっと肉付きが悪かったし、コイは拾ってきたものだったのでロにする勇気が無かった。魚屋で買ったコイならもちろん食べていただろう。

また、豆の吸水実験に使った小豆はお汁粉にして食べたし、多摩川に自生していたイタドリやヒメスイバなんかも植物の群落測定にいったときにはよく噛（か）んだり食べたりした。標本にするつもりで採ってきたワラビはいつのまにか食われていたし、実験室のブドウ糖やショ糖の減りも妙に早かったような気がする。

「実験に使った生物はできる限り部員が食して、成仏させる」これが我が部の伝統だったのだ。素晴らしい心がけだが、よく考えてみると凄い話だ。

先江進の不思議エッセー
トリック・トリップ
ACT.7 言葉のトリック



どちらにでも解釈できるような表現、言葉によって真実を隠す方法など、言葉による心理誘導術のいくつかの例を、トランプマジックの中から紹介してみよう。

完全な予言

マジシャンは１枚の紙片を取り出し、「この紙片には、これから選ばれる１枚のトランプが予言されています」といい、紙片をたたんで観客のひとりに持たせておく。つぎにトランプ１組を取り出し、別の客のそばへ行ってトランプを拡げ、その中から自由に10枚のトランプを抜かせる。

「まったく自由に１枚を選んでもらうために、抜いた10枚の中からさらに１枚ずつ取り除いて、私に返してください。最後に残った１枚が選ばれたものとします」と指示、相手が１枚ずつ返すトランプを、１組の中ほどに戻してゆく。最後に残った１枚を予言の紙片を持っている客以外の全員に見せたあと、１組のいちばん上に戻してもらい、１組を１回カットする。

＊カットとは、１組を真ん中へんから分けて上下のみ入れ替えること。

予言の紙片を持っている客から紙片を取り、拡げて予言の書いてある面をその客に見せて「そこに指示されているトランプを抜き出してください」といい、１組の表をその客の方に向けて拡げてゆく。やがてその客は予言の紙片に書かれているトランプが見えたとき、それを抜き出す。それを観客に見せたとき、それは先ほど選ばれたトランプなのである。

あらかじめ、トランプ１組のいちばん上と下に、ダイヤのＡとハートのＡを配しておく。初めに10枚抜かせるときは、それら２枚を抜かせてはならない。それらを抜こうとしたら、中の方から抜くように指示する。10枚の中から戻された９枚は、１組の中ほどに入れてゆく。最後の１枚を観客が見て覚えたら、１組のいちばん上にのせさせる。そしてカットをすれば、観客の覚えたトランプは、１組の真ん中へんでダイヤのＡとハートのＡの間にはさまれていることになる。

予言の紙片をひとりの客に見せると、そこには‘◇のＡと♡のＡの間のトランプ’と書かれているのである。「そこに指示されているトランプを抜き出してください」という言葉を、観客は１枚のトランプの数が書かれていると信じてしまうために、このトリックが成立する。なお、予言に指示されたトランプを抜き出した客にとっては、他の観客と同じ不思議さは感じることはできないが、かといってトリックがわかってしまうこともない。もちろん予言に書いてある文章は、他の客には見せてはいけない。

１／４の予言

白紙に「あなたは‘４’の山を選ぶ」と書いて、たたんでポケットにしまっておく。これはこのマジックを演ずる以前に準備しておくことだ。

さて、友達にマジックを見せようといって、キミは１組のトランプを取り出す。そしてテーブル上にトランプ数枚の山を４つ並べるが、各山の中身はつぎのとおりにする。

マークにかかわらず、‘Ａ’のトランプ２枚と‘２’のトランプ１枚の合計３枚をいちばん左に置く。

なんでもよい４枚のトランプを左から２番目に置く。（ただし‘４’のトランプが含まれていてはいけない）

１組の中から‘４’のトランプを４枚抜き出し、それらの上に‘７’のトランプを１枚加えた５枚を左から３番目に置く。

なんでもよい６枚のトランプを左から４番目に置く。

以上は相手が見ている前でやるのだから、まごつかずにできるよう、少し練習しておいた方がよい。この並べ方を記憶するには、向って左から３、４、５、６枚置く、と覚えておけば、あとは思い出せるだろう。

「ここに１、２、３、４と、４つの山を並べましたが、この中から好きな山

を選んでもらいます」というとき、「1、2、3、4と…」というのに合わせて、向って左の山から順番に1枚ずつ指さしてゆく。そして「あなたが選ぶ山が、こちらの紙に予言されています」といって、予言の紙片を取り出してテーブルに置く。「どの山でもいいですから、ひとつの山を指さしてください」といって、相手が選ぶのを待つ。

相手の選び方によって、ケースバイケースの対応が必要となる。

〈4番目の山の場合〉

左の山から「1、2、3、4」と声を出して数えながら指さしてゆき、4の山で指を止め、「この山でいいんですね。あなたは4の山を選びました」という。そして予言の紙片を拡げ、予言が的中しているのを見せる。

〈3番目の山の場合〉

その山を取り上げ、表向きにして左手に持つ。そして上から3枚を拡げて見せ、4枚の'4'のトランプがあるのを見せる。いちばん下の'7'のトランプは見せないように。そして、予言の紙片を拡げ、予言が的中しているのを見せる。

〈2番目の山の場合〉

その山を相手に取り上げさせ、何枚あるか数えさせる。4枚であることがわかる。他の山も数えてもらい、それぞれ3、5、6枚であることを確認したのちに、予言の紙片を拡げ、予言が的中しているのを見せる。

〈1番目の山の場合〉

その山を取り上げ、「カードの数を合計します」といって、1枚ずつ表向きにしながら、「2＋1＋1は4ですね」という。そして予言の紙片を拡げて見せ、「予言どおり合計が4の山が選ばれました。他の山も見てみましょう」といって、他の山を見せるが、'4'のトランプが4枚ある山は、上の2枚（7と4）だけを見せて、「4以上になってしまいますね」といい、それ以上見せないようにする。

以上のように予言の紙片には、4のトランプとも、4番目のトランプとも、4枚のトランプとも、合計が4のトランプとも書いてないのに、いかにも予言が当ったように見せるには、あなたの調子のいい話術にかかっている。

透視術

これは1人の相手だけに見せるマジックだ。彼女とデートしたときなどは、彼女に神秘的な雰囲気を感じさせるのに効果的だ。あらかじめ、1組のトランプをクラブ、ハート、スペード、ダイヤのマーク別に分け、それらを重ねておく。すなわち、1組の上からマーク別に13枚ずつ揃った状態だ。

キミと彼女は向い合ってすわっている。「目を開けていると見えない物でも、目をつぶると見えるという実験をしてみよう」といって、トランプ1組を取り出す。

いちばん上のトランプを右手に取り、裏を彼女の目の前に向け、じっとそのトランプの裏を見つめてもらう。「トランプの裏を見てもこのトランプのマークがなんだかわからないだろう。ところが目をつぶると見えてくるんだ。ちょっと目をつぶってごらん」という。

彼女が目をつぶったら、キミはすぐに右手の1枚を1組の上にもどし、1組の表を自分の方に向ける。「クラブ、ハート、スペード、ダイヤのうち、どれでも思いついたのをいってみて」という。彼女がひとつのマークをいった瞬間にトランプを拡げ、そのマークの13枚が上にくるように、トランプをカットする。そして相手のいったマークのトランプのうちの1枚を右手に持ち、裏を彼女の目の前に向けて持つ。そして1組は裏を上に向けて、初めと同じように左手に持つ。

「目を開けてもういちどトランプの裏をじっと見てから、また目を閉じて」彼女が目を閉じたら、すぐに1組を表向きにする。「こんどはトランプの数が見えてくるよ。適当に思いついた数をいってごらん」

彼女が数をいったとたん、キミは急いでその数のトランプを抜き出し、右手に持ち、裏を相手の目の前に向けて出す。そして残りの1組は裏向きにして左手に持つ。その状態にスタンバイしたら、すぐに目を開けてもらう。あとは彼女のいったマークと数を復唱してから、右手に持っているトランプの表を彼女に見せればいい。

彼女が数をいってから、なるべく間をあけずに目を開けさせなくては、このトリックは不思議さを生み出さない。彼女のいったマークのトランプを、インデックスが見えるように拡げておくと瞬時に目的のトランプが抜き出せる。

この世の中には言葉のマジシャンが多い。言葉だけで女の子をうっとりさせる男、言葉だけが実体の政治家、とんでもない虚構を築き上げる小説家…。キミも紹介したマジックを練習して、言葉のマジックに入門しよう。

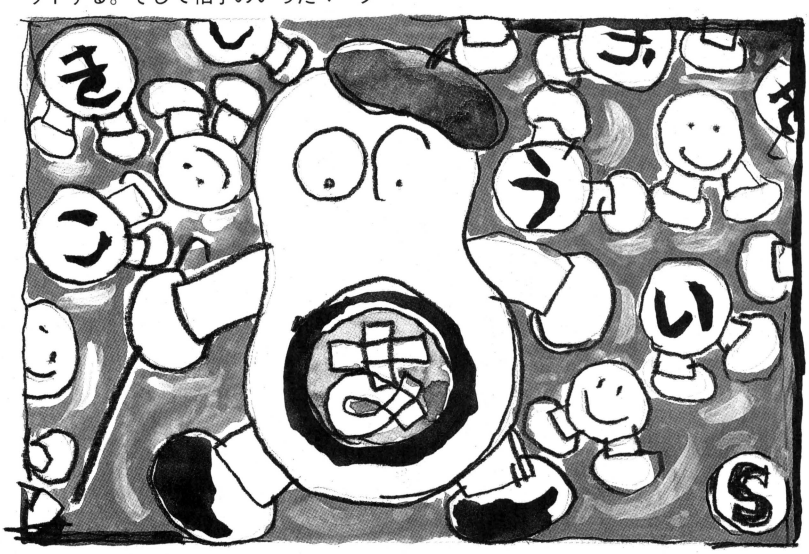
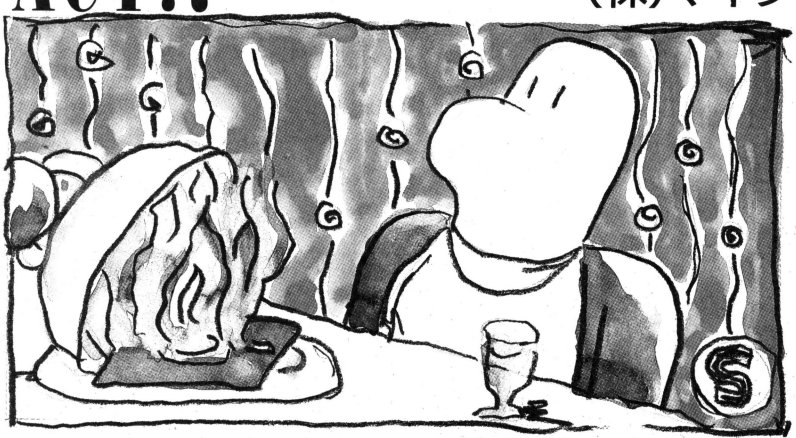


Illustration:Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.7 燃えるゲーム作ろうぜ!!

(株)マイクロキャビン 加藤雅史



ゲームってやっぱりノリが大切だよね。やってて燃えるゲームがいいな。でもあんまりないね、そういうゲーム。まあ私の場合もともとゲーマーじゃないから、えらそうなこと言えないけど、なんせインベーダーもゼビウスも、未だに一度もゲーセンでＰＬＡＹしたことないからね。へたですよ。うん、本当に。アクションやシューティングが好みだけど、へたっぴの極みね。まだまともにクリアしたゲームないもの。

ＰＣエンジンの『アール・タイプ』は燃えたね。『めぞん一刻完結篇』作ってて“ぷっつん”きてたころにモロにハマって、シナリオ仕上げるより早く“Ｉ”はクリアしたんだよな。ははは、今だから言える製作秘話だね。でも“II”はぜんぜんだめ。もうお手上げ。あれは難しすぎるよ。確かに燃えるんだけど、ちっとやそっとの苦労じゃ先に進まないってのはいけませんよ。ちなみに私は、延々と殺戮(さつりく)を繰り返し、経験値をちまちま貯めていかなきゃならないＲＰＧってやつは好きじゃない。あっ、ごめんなさい、『めぞん完』の宴会は私の頭が足らなかったからワンパターンになってしまったのです。本当にごめんなさい。今後は気をつけますので、見捨てないでね（コビコビ）。

次は『パロディウス』。このノリはも一最高!!　コナミはすごいなー。紙尾さんは素敵だし…関係ないか。しかし、このゲームも私のような運痴に到底かなうゲームではなく、落下星が越えられないのであった。けど、このゲームＰＬＡＹするより見てる方が楽しかったりするんだよね。だれかＰＬＡＹしてるといつのまにかギャラリーが増えて、やがては大騒ぎ。おかげでうちの開発は仕事が全然進まない。コナミさん、いけませんよ！　こういうソフト作っちゃ営業妨害だ！　ところで『パロディウスII』は作らないんですか？　だめだ、タテマエとホンネが使い分けられない。とにかく、よそのゲームだけどイチオシだよ。

今までで一番燃えたのは、『ラリパッパ野球団』っていうＧＡ夢さんのゲーム。えっ、知らないって？　やっぱりマイナーなのかな。確かＦＭしか出てなかったからな。でも、最高に燃えるんだよ！　映画「がんばれベアーズ」（１本目が私は好きだ。あ、歳がバレるな）のノリで、不良達を更生させて野球チームを作ろうっていうアクションゲーム。この更生のプロセスが過激なんだ。ボールを不良達にぶつけるとだんだん更生していくんだけど、机は飛ぶわ、包丁は飛ぶわ、バットで殴り倒したり、もうＰＬＡＹする人間の性格がその更正のさせ方にモロに反映したりして。あっ、私はおとなしいもんすよ。ひたすら避けて、スキを見てボールを投げる正攻法？　っすから。うちのプログラマーのＩ氏が凄い！　殴り倒しておいて、起き上がったところにボールをぶつける、これ専門。こわいですねー。性格出てますねー。ちなみにこれにハマったのが、１作目のめぞんのころ。やっぱり、モノ作ってると時々ぶち壊したくなるのね。エントロピーの法則ってやつだ。（おいおい…）とにかくノリはいいし、単純だけど奥が深くって、やればやるほど上達して、美味しくなっていくスルメイカゲーム。やっぱりゲームはこうでなくっちゃ。

せやけど、そういうゲーム作るんは難しいんや。（突然関西人）作りたいなあ、言うのは簡単やけどなあ…。（遠い目をする）やっぱり、ユーザーやっとるんがよろしいで。こんなクソゲーおもろないわ、とか勝手なこと言うとったらええんやから。どうせ私ら作り手の苦労なんて分かってもらえへんのや。まあ、苦労ばっかり目立つゲームなんか、ろくなゲームやないからなあ。手抜きやろがなんやろが、要はおもろかったらええねん！

というわけで(このセリフ得意です)とにかくノリはいいし、単純だけど奥が深くって、やればやるほど上達して、美味しくなっていくスルメイカゲームを苦労せずに作れるゲームデザイナーの方及びプログラマーの方。（グラフィックは苦労するものです！）マイクロキャビンにいらっしゃい。そういうゲームのテストプレイなら、みんな喜んでやります。いっしょに燃えるゲーム作ろうぜ!!　（けど、そんなヤツ来たら私ら失業かなあ…）

元祖

福袋

FUKUBUKURO ナノダ

Hソフト編

またまた出ました人気ソフト・パート2

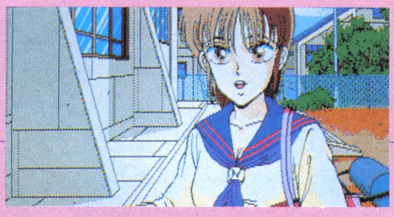
あっぷる・くらぶ2

あの美女軍団がアドベンチャーで再登場!!

リップスティック・アドベンチャー

アダルトRPGアドベンチャー

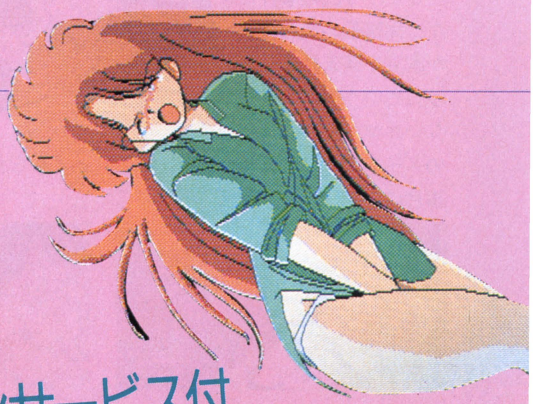
トワイライトゾーン・パート2



Hコミック編

H・C300冊プレゼント!!

大日本ウヒョヒョ読書新聞



パソコンソフト編

謎の部分をご親切ガイド!

ディガンの魔石

トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶

Hソフト編 今月は2(ツウ)の特集だなー

あっぷる・くらぶ2

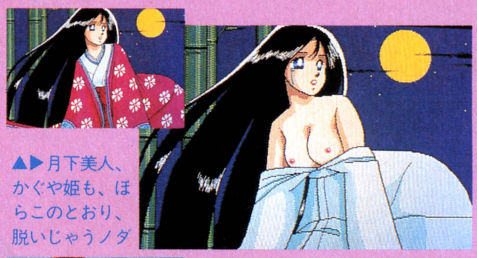
麻雀のようで麻雀でない“ポン雀”。おいしいエサと単純ゲームで、またもハマっちまったぞー。

「七ならべ」Hソフトで絶賛を博した『アップルクラブ1』。その続編『アップルクラブ2』が堂々の登場。前作同様、女のコのカワイサは抜群!! ゲームのほうも、各札が昔話のキャラになっていて、パロディ精神たっぷりの面白ゲームが楽しめるぞ。同時発売の 別売り『データ集・6～10』で女のコの数はなんと18人。しかも『アップルクラブ1』のときの『データ集1～5』も使えるわけで、大ハーレムソフトなのだ。

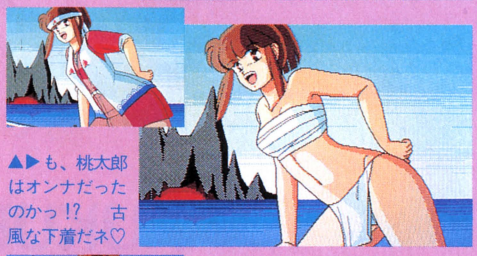
▲ユニークな手役が笑える。中でも“姫と亀”が◎

別売りデータもバッチリ!!

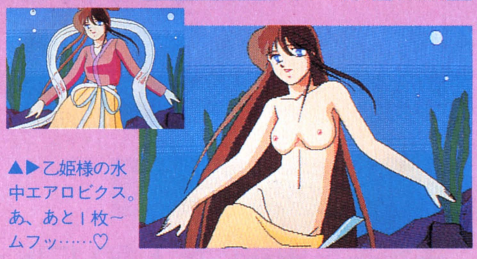
◀魅惑の美少女編 ◀スポーツギャル編 ◀あこがれ女子高生編 ◀不思議の国の物語編 ◀危険な年頃編



▲▶月下美人、かぐや姫も、ぼらこのとおり、脱いじゃうノダ



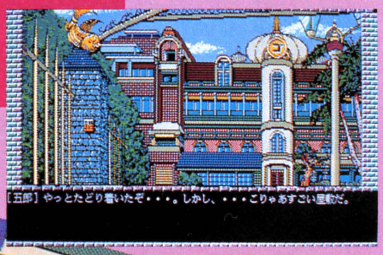
▲▶も、桃太郎はオンナだったのかっ!? 古風な下着だネ♡



▲▶乙姫様の水中エアロビクス。あ、あと1枚～ムフッ……♡

リップスティック・アドベンチャー

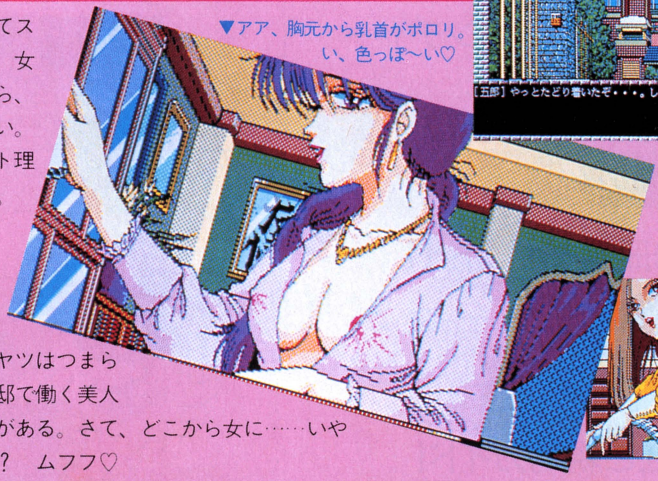
あの『LIP・STICK』のHムスメが総登場する本格的ミステリーHアドベンチャー!!



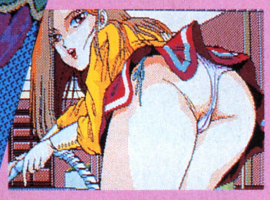
▼グラフィック抜群の嵐山御殿。さらになかには魅力的な美女が

俺は探偵だ、けっしてスケベではない…。だが、女の子の口を割るためなら、多少のHはやむをえない。……ここんとこチャント理解してくれるかナ～～～。ウッシッシ♡……

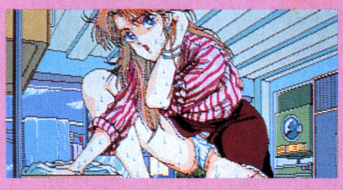
さて、今回の事件だが、大富豪の嵐山権造が家宝を盗まれてしまったというのだ……。ヤツはつまらないオヤジだが、嵐山邸で働く美人のメイドたちには興味がある。さて、どこから女に……いや事件に手をつけようか？ ムフフ♡



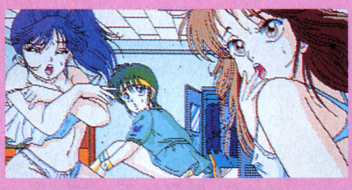
▼アア、胸元から乳首がポロリ。い、色っぽ～い♡



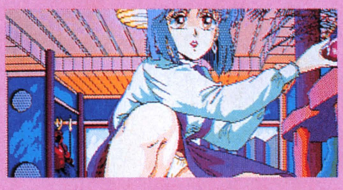
▼アア、ミニスカートがめくれて、かわいらしいお尻が……



▲お洗濯って、たいへんなのよ♡ あ、でも……イヤッ♡ こんなハズカしいポーズ…



▲キャー、H～～～っ！ ここは女子更衣室よ…！（だから見てるんだけどネ）



▲うっ、ムッチリした太股の間に……白い……パンティ……ラッキー♡

トワイライトゾーン・パート2

扉を開けた瞬間から、不思議なH体験が始まる！　禁断の館で待つものは地獄か、天国か、ニャンニャンか!?

◀わっはは…俺の勃起力の勝ちだ！

▲性技のためなら、こんなことも…。さあ、奴隷になれ〜

◀あ〜ん、いやっ……そんなコトしたら、感じちゃう♡

ある朝、陽子が消えてしまった……!?　見知らぬ老婆の話では、彼女は“なぎさの館”にいるという。だが、その禁断の館のなかには、恐しくもまたHなワナが…ホテトル嬢♡ソープ嬢♡シロート娘♡がキミの“精力”を抜こうと待ちかまえているゾ!!　迷路の奥にいる陽子に会うためには、ニャンニャンの“体験”を重ね、“精力”“勃起力”“持久力”をつけ、性技を学ぶのだ。コンドームや、マムシドリンク、電動コケシなどのHアイテムもキミのツオーイ味方だ。はたしてキミは“三こすり半”を克服できるか!?

▲壮絶なHバトルの状況が表示されるマルチ・ウィンドウ

性技は強い!

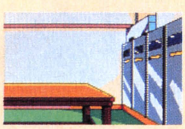
▲最初は正常位しか知らないのだ。ウブな奴…

▲座位を覚えたぞ。これはキクぞ〜

▲側位！　イヤらしさ抜群の高等テクだ

ここがポイントだヨ〜

◀このババアから薬をもらえ



◀ロッカールームで裸になれ

◀裸になると、女の子が口をきいてくれる

▼この変なコがHアイテム屋さん

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦の オナニー放談

初心者はまずP248を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

女に嫌われる男のタイプというのは、世の中に一体何種類ぐらいあるのであろうか。だいたいにおいて女の嫌いなナンバーワンは「不潔」と相場が決まっているが、それでもよく性格なんかを知ってしまえば、「ちょっとだらしないけど、気がやさしい人なのよね」と、その男に対する評価が好転する場合もありうる。

しかし、何がどうあっても、知れば知るほど女に嫌われてしまう男が、なんとビデオ監督兼男優としてデビューしてしまった。名前は近松はじめ。ちょっと見は毒のない単なるおっちゃんだが、ＳＥＸを始めるとねちねちねちねち、ヒクツなほどに女優たちをナメくりまわし、腰を動かし続け、とうとう女優たちがウス気味悪さに泣き出しても、ひたすら「気持ちいい？　ねえ、ウソでもいいから気持ちいいって言ってよぉ。おじさんのことキライ？」とつぶやきつつ、えんえんとＳＥＸを続けていく。ほとんど悪質ないやがらせだが、吊端は、これはＳＭ以上にＳＭではないかとふと思ったりした。うんざりしつつも異常にコーフンするのである。で、今回ここに登場したギャルはみんな近松にヤラレて泣いた娘。幸薄いやつらよのう……。

▲高沢典子「泣かないで僕の天使」(惑星共同体)

▶南レイ「ビデオの国のアリス」うーむ

◀日向まこ「ごめんねまこちゃん」うーむ

●あっぷる・くらぶ2／PC8801SR以降／3800円／リップスティック・アドベンチャー／PC98・PC88SR以降／6800円／フェアリーテール☎03-200-9834●トワイライトゾーン・パート2／グレイト☎06-561-2211／PC88SR以降・PC98・×1・MS×2／各7800円

史上最多（たぶん）!!

袋班・HC解放政策実行特別委員会〟までハガキで連絡をしてもらいたい。もちろん、なるべくおもしろいハガキが望ましいのは、当然だ。

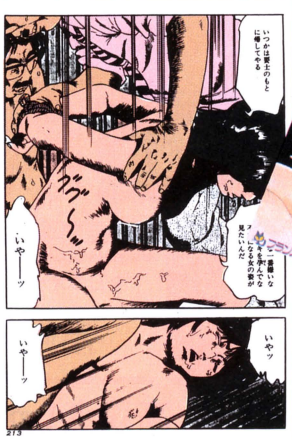
さて、もうスペースがないのであるが、今月も紹介すべきHCが6冊もある。かけ足急ぎ足で、紹介していこう。『一触即発！チェリーボーイ』はサブタイの〝学園青春物語〟どおりの内容。お話も良いし、押さえるべき部分は押さえていて（つまり、イヤラシイ）、良い。今月一番のオススメだ。『いつみセンセーション』は一冊にわたって一回の3Pをていねいに描いているのがあっぱれだ。『隷嬢物語』と『制服の檻』は水準作といったところか。もちろん、かくのには十分だ。

『レイプ魔ン』は作者が作者だけに、いつ舞台が江戸時代になるのだろうと楽しみにして（？）いたのだが、そうはならなかった（当然だ）。

最後は『痴覚の扉3』。ひと昔前のHCといった感じだが、徹底的に暗く陰惨で良い。ヒロインが、かわいくない点も、リアル（？）だ。

▲冨田茂『痴覚の扉(3)』　辰巳出版　800円　大河HCの完結編なのであった

▶海野やよい『制服の檻』　三和出版　850円　こちらも〝ウレシイ女の子〟ものだ

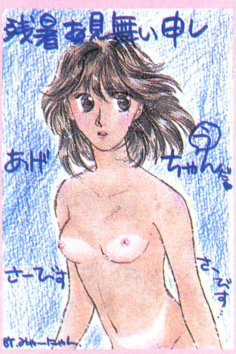


▲ケン月影『レイプ魔ン』　フランス書院　370円　作者は大奥を扱った作品等が、多いのであった

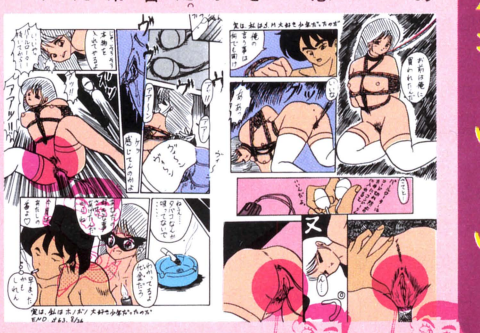
少年たちは、デル太をめざす!!

読者広場　いこい

そのパワーあふれる作品で、この〝いこい〟の覇者となった感がある黒井デル太。最近、彼を意識した投稿が多くなってきた。秋田県のPN著模覧間や横浜市PN・APEたちだ。彼らはデル太に挑戦すべく、投稿してきている。頼もしい限りである。しかし、どちらもデル太には今一歩及ばないようだ。次回に期待したい。いっぽう、そのデル太も今月は疲れているそうで作品のデキは今イチだ。さて、そのデル太であるが、毎月HCが送りつけられることに不審の念を抱き始めた御両親を慮って、HCの送り先を友人宅に変更してくれといってきた。他の投稿者にとってはゼイタクな悩みである。しかし私は、住所を貸したその友人を心配している。



◀PNみゃーちゃん。女子よりの投稿である



▲デル太の作品。パワーはないが、ツボは心得ている

エッチコミック

HC読者プレゼント!!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

「このままでは編集部はHCに埋めつくされるっ」という危惧から、編集部は、所蔵のHCを全部、読者に贈るという〝HC解放政策〟を決定した。喜べ!!

▲山のように山になっているHC。これをまとめてプレゼントだっ

HCは文化である。それが300冊もあるとなれば、これはもう立派な文化的財産といって良いであろう。

ところが、この文化なる代物は、古今の例をひも解くまでもなく、〝効率〟という奴にいたって弱いのである。わがコンプティーク編集部とて、その例外ではない。文化はやはり〝効率〟の前に敗退してしまったのである。ひらたくいえば、編集部の人数が増えたので、HCの置き場所がなくなってしまったのだ。あな無惨。が、われわれはここで、災いを転じて福となそうと、HCをすべて、読者諸君にプレゼントすることを決断した。応仁の乱のおり、戦火を避けた貴族たちが全国へ散り、地方文化の発展に大きく寄与したという故事もある。全国にバラまかれたHCは、やがて読者諸君の手で、大いなるHの花を咲かせるであろう。大山は願っているぞ。と、いうわけで、編集部のHCを所望する者は〝福

ああぁ……
あぐううっ!!
いいっ!!
いくっ!!
いくっ!!
いく

マニュアルに書かれていない部分をクローズアップ

ディガンの魔石

「ディガンの魔石」は、これまでのRPGとかなり趣きがちがう。
マニュアルにもないナゾの部分をいまここに明らかにしよう！

キャラクターの成長のしくみ

このゲームには、ほかのＲＰＧに見られるような、「経験値」とか「レベル」とかいうものが存在しない。となると、「キャラクターは成長しないの？」という疑問がわいてくるけど、その心配はない。戦闘に勝ったり、アルバイトをしたりするうちに、各種パラメータ（ＨＰ、攻撃力、守備力など）が少しずつ増加していくようになっているんだ。例として、エドナにある塔にいるモンスターを倒したときに上昇するパラメータを挙げておく。

敵キャラ	上昇するパラメータ
デスヘッド	パーティのなかのだれかの攻撃力、守備力、集中力、ＨＰが上昇する。食料を落とす。
死者の鎧	パーティのなかのだれかの攻撃力、機敏さ、ＨＰが上昇する。ごくまれに鋼の鎧を落とす。
死者の影	パーティのなかのだれかの集中力、ＨＰが上昇する。
影使い	パーティのなかのだれかの攻撃力、集中力、ＨＰが上昇する。まれに銀のロッドを落とす。

表示されないパラメータ

画面には出てこない数値の変化にも十分気を配ろう！

有名になるといいことが…

町ゆく人々にひんぱんに話しかけ、情報を集めていると、主人公ディノのその町における知名度が上がる（わかりやすくいえば顔見知りが増えるわけだ）。知名度が上がるにつれて町の人々は好意的になり、薬などのアイテムをくれたり、仲間にしてくれといってきたりするようになる。新しい町にたどりついたら、できるだけたくさんのひとびとに話しかけ、有名になろう。きっといいことがあるはずだ。

▲有名になれば、町にいる魔導師を用心棒として雇うことができるようになる

仕事選びは慎重に

お金をかせぐためにはアルバイトをしなくてはならないが、同行人がいるときには、職種の選択に注意する必要がある。「アビリアを助ける」という目的とあまりにもかけ離れた仕事ばかりやっていると（例、ネズミ取り、役者）、仲間の信頼度が落ちてしまうのだ。信頼されなくなると、戦闘に参加してくれないとか、逃げてしまうとか、マズイことが起こる。仕事を選ぶときは、値段でなく職種で決めるようにしよう。

▲ちなみに信頼度が上昇する仕事は、剣術指南、武器屋の店員、薬草採りなど

人間、根性だ!?

リゴルドのどこかに、根性をきたえてくれる先生がいる。ちょいとキビしい修業に耐えぬくと根性が増し、攻撃力などのパラメータが上昇する。ド根性を身につければ、手ごわい敵だって恐くなんかないぞ!? ただし、逆に守備力が少しなくなるから注意するべし。

そうそう、ＨＰが残り少ないときは、根性をきたえる修業をしないほうがいいよ。かなりＨＰを消費するからね。

▲この先生、リゴルドにある宿屋の２階に滞在していることがある

●アーテック☎03-904-0440／PC9801VM以降／10000円

遊び心いっぱいの世界

旅の途中で，こんなイベントに出くわすこともあるぞ。

子供がパーティに加わる?

オロの町で遊んでいる子どもに話しかけると、「一緒に連れていってくれ」なんてせがまれる。町の中を歩き回るくらいなら、一緒に連れて歩いてもいいんじゃない？

▲なかには、「お母さんとはぐれたから捜してくれ」なんて子どももいる。ちゃんとお母さんを見つけてあげると、お礼がもらえるかもしれないよ

プログラマーはもうかりまっせ!

アルバイトの仕事にもいろいろあるけれど、ごくまれに“プログラマー”なんて仕事が表示されることがある。かせぎはなんと9500G！　ずいぶんもうかる仕事だなあ…。

▲こんなにもうかるなら、ぜひともやってみたいプログラマー。だけど残念ながら、この仕事を選択することはできない。冗談で入れた職業なんだって

絵を買って財テクしよう

エウレスの城のそばに、絵描きのおじいさんがいることがある。そのおじいさんから絵を買いとって、道具屋で売ると、大もうけできるかもしれない。損することもあるけどね。

▲1000Gで買いとったおじいさんの傑作。道具屋へ持っていき、鑑定してもらおう。ひょっとすると、10000Gの値打ちのあるシロモノかもしれないぞ！

保険の勧誘もいるよ

「ちょっといいですか？」と話しかけてくる保険の勧誘員。街頭アンケートみたいなインチキ商売のような印象を受けるけど、この保険屋さんのいうことは信用してもＯＫだ。

▲マジックギルドで死者を復活させるには10000Gもの大金がかかるが、7500G出して保険を買っておけば、復活のときお金がかからない。費用が3/4ですむわけだ

トップシークレットテレフォン

03-221-9988

幻の「復活薬」を手に入れろ!

『ウィザードリィ』の“ムラマサ・ブレード”、『ドラクエIII』の“しあわせのくつ”のように、役に立つアイテムというのはそう簡単には手に入らないもんだ。そのぶん、手に入ったときはものすごくウレシイ。じつをいうと『ディガンの魔石』にも、そういう幻のアイテムが存在する。その名も“復活薬”。名前を聞けば使いみちはピーンとくると思うけど、死んでしまった仲間を生き返らせることができる薬なのだ。この薬は、道具屋などでは決して売られていない。あるモンスターが持っているのだ。しかし、そのモンスターを倒しても、復活薬が手に入る確率は1/256しかない。そう簡単には手に入らないぞ。それではいったい、どのモンスターが復活薬を持っているのか、そのモンスターの名前を電話でこっそり教えてしまおう。すでにエンディングを見たキミも、復活薬さがしにチャレンジしてみてはどうかな？

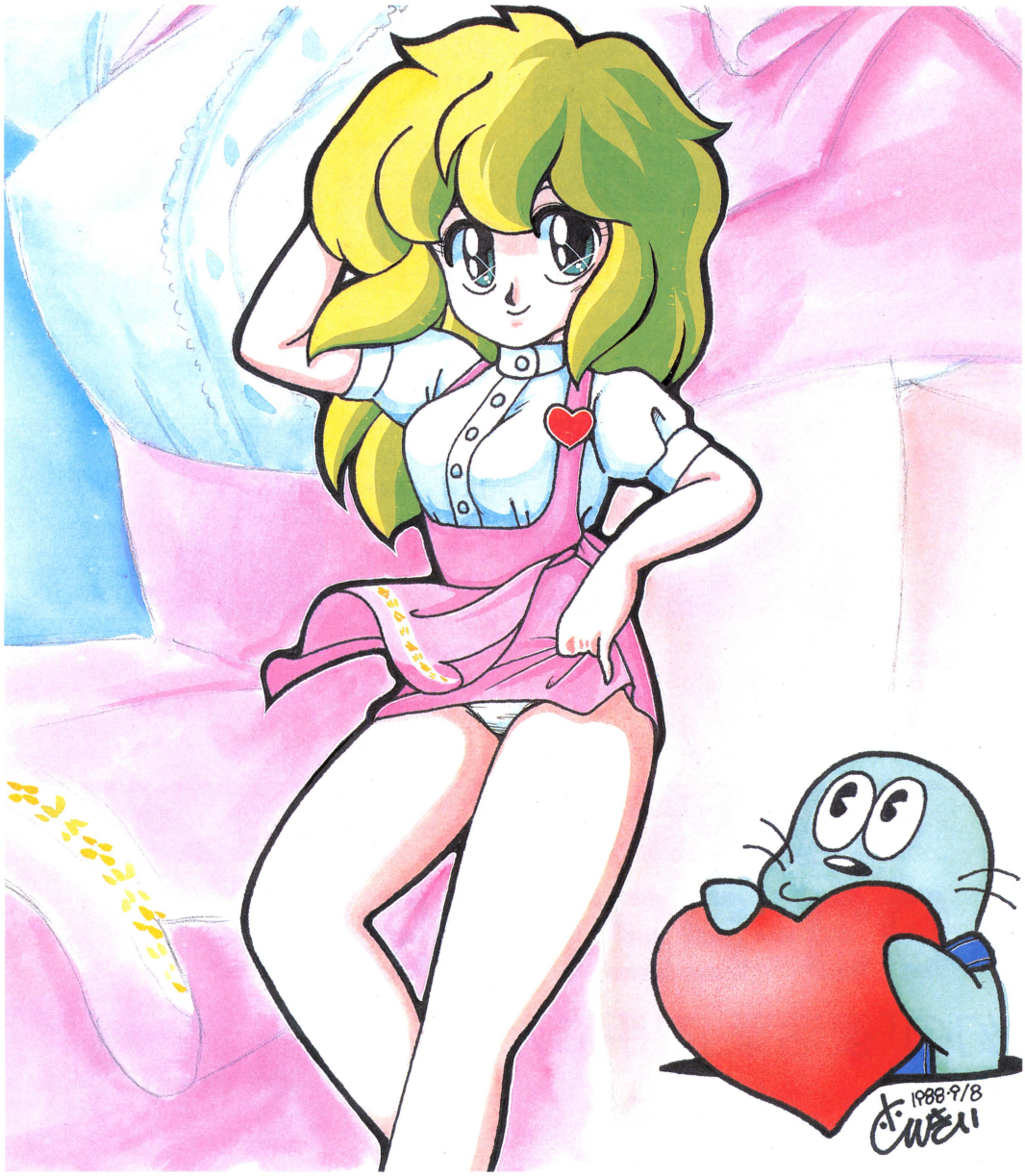
平手　佳之（ニックネームは㊙）27歳。（デザインチームリーダー）
趣味は広く浅く。今はパソコン通信に夢中。しかし、忙しくてなかなかアクセスできないのが悩みの種とか。

第1回	10/ 8→10/17
第2回	10/18→10/27
第3回	10/28→11/ 6
お休み	11/ 7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!!

描きおろし 美少女図鑑 DONKEY

昭和38年２月25日生まれ、血液型はＯ型。単行本は「感じる年頃です」(司書房)、「ピュアシーズン」(東京三世社) の２冊が出てます。代表作は……まだまだ、これからさっ!!

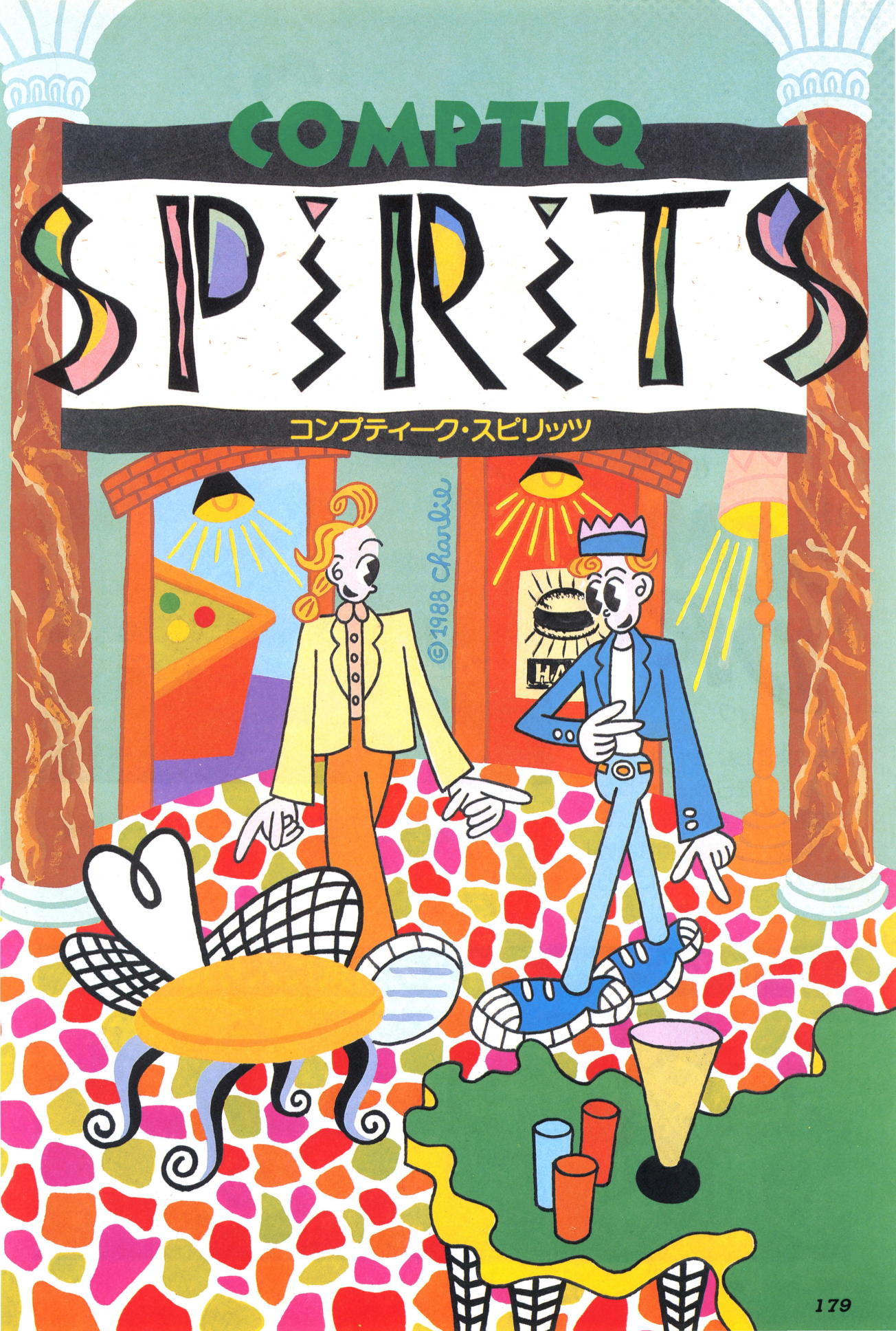


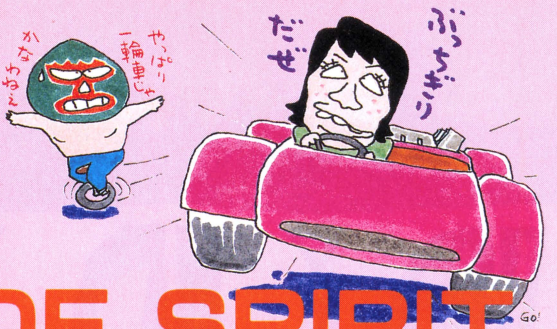
えーどもども、DONKEY でーす。知らない人もいるかもしれないケド、単行本、２冊でてますぅ……よかったら、買ってちょーだい!!　どんちゃんのお・ね・が・いっ♡

ここんとこ、漫画だけじゃなくって、ゲームのＣＧなんかも、作ってるんだよぉ。じきに商品になると思うんで、そのときはよろしくねっ!!

そうそう、ボクがパソコン通信にハマってもう１年になるんだよなぁ。未だに有料のネットには加入してないけど、草の根ネットもケッコー面白いし、どんどん深みにハマッちゃってるんだよネ、これが……。

で、そろそろ自分でも、ホストを開局したいなーなどと思い始めてじつはいま、ボクが漫画を描いてる某誌で、パソコン通信のコーナーを作って、ホストを開局すべく着々と準備を進めてるワケだぁ!!　まだ確実じゃないけど、もし開局出来たら、そのときはぜひアクセスしてみてよね!!　じゃ、まったねー!!


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
©1988 Charlie



ROADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

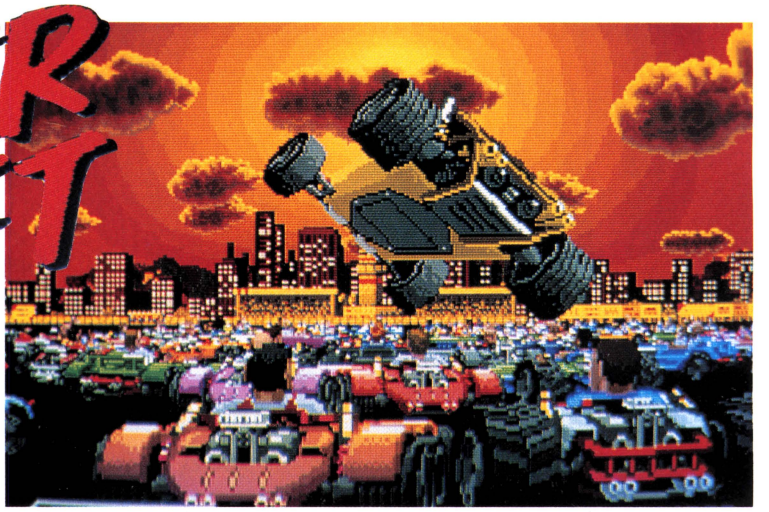
2週間ほど北海道に帰省して、戻ってみたら情報からとり残された自分がいた。ゲームって、やってないとダメね……。

イラスト／中野豪

25ステージを攻略！

POWER DRIFT

パワードリフト



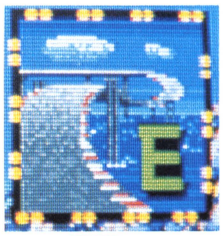
さあ約束どおり、今月は『パワードリフト』を6ページにわたって攻略！　担当を拝み倒してのこの特集、見て絶対損はない！　コースの図説をメインに、25ステージをドーンと解説しよう。

▶難易度順の攻略になってるぞ！◀

E＜B＜C＜A＜D

12人のキャラクター、キミのお気に入りはだれ？

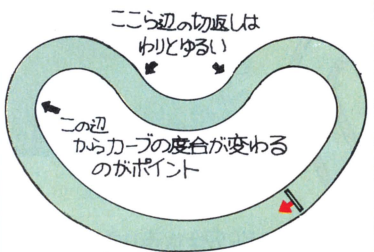
 ©SEGA 1988



なんでもアリの覚えやすいコースだ

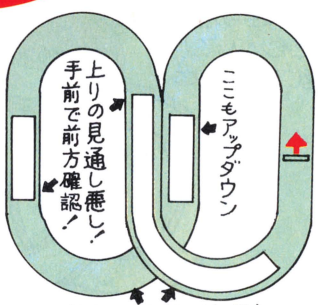
単独コーナーがほとんどなので、その深ささえわかれば楽なコース。前半に見通しの悪い部分があるので注意。やや難の5ステのコーナーは「ゆるい→きつい」が定石。

E-1 難度：★



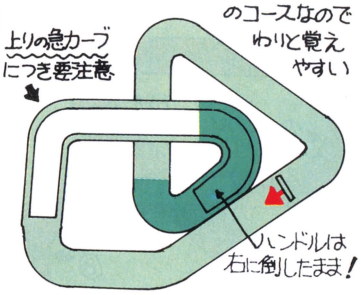
・上に目と鼻を書きましょう（うそ）

E-2 難度：★



ハンドルはややゆるく切ろう

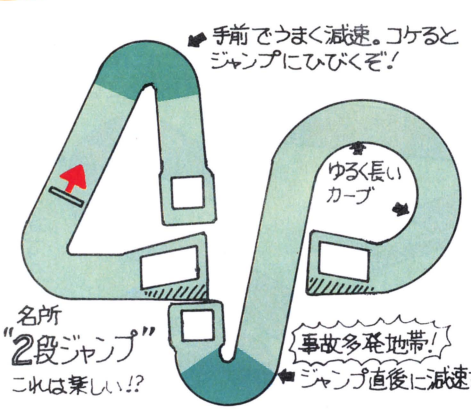
E-3 難度：★★



・カーブはINを鋭くつこう！（とくに後半のトライアングル・コーナー）

▶ここのカーブは、ハンドルを右に入れっぱなしで曲がると楽勝

E-4 難度：★★★



▲ジャンプを必要以上に怖がるな

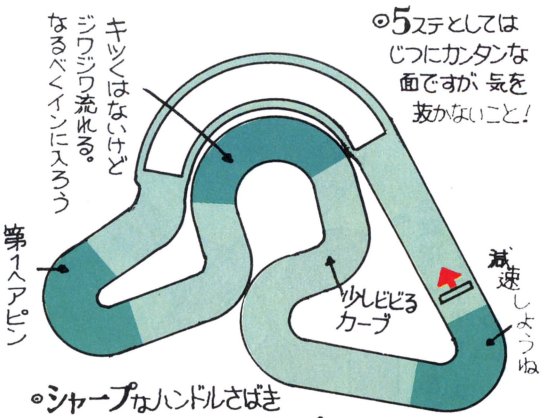
▲目前のヘアピンに要注意！

E-5 難度：★★★★

▲少し減速が必要だぞ

▲ジワジワ流れるカーブ

▲「そのまま→減速」！



◎シャープなハンドルさばきがこの面のポイント。大胆に！

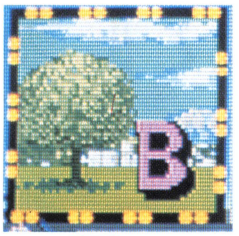
アドバイス

シフトは130km／hで！スタートが勝負だ

マイカーの最高速は244km/h。加速がすこぶる良いとこがスゴイが、シフトアップのタイミングが問題。『アウトラン』と混同して150km/hで上げる人がいるが、これでは完全に遅い。ベストは「130」！

またスタートで前に出る必殺技として「イン抜き」がある。写真がそれだけど、操作がおぼつかないうちはオススメできない。でも、これで1秒以上は確実にちがう！

▲なにがなんでも1周目で1位を！

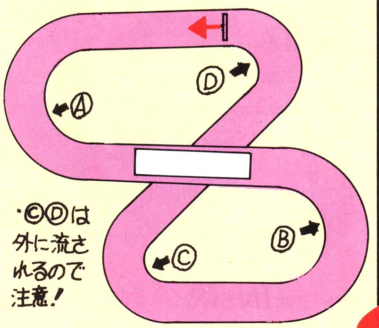


BGMがさわやかで、緑がいっぱいのコース

コースの覚えやすさではEのつぎにくるのがB。ただし3ステの石畳コースは、少し悩まされるかもしれない。基本的には左回りと覚えておけば大丈夫だろう。で、4ステがこのコースの関門かな？　5ステはラストのコーナーを慎重に。あとは楽だよ。

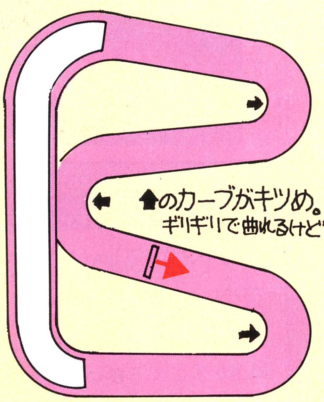
B-1　難度：★

・ⒶⒷはハンドルをいっぱいに倒す



・ⒸⒹは外に流されるので注意！

B-2　難度：★



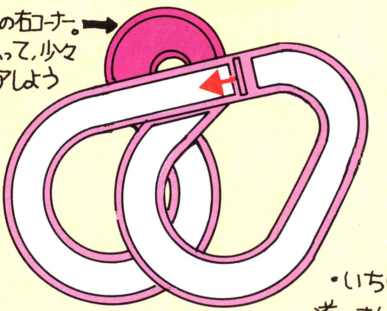
⬆のカーブがキツめ。ギリギリで曲がるけど

▲ジャンプの直後、キツいコーナーが続く

▲ここだけはブレーキなしでOK

B-3　難度：★★

唯一の右コーナー。早めにインへ入って、少々減速してクリアしよう



▲ここが唯一の右カーブ。少しキツいので減速が必要

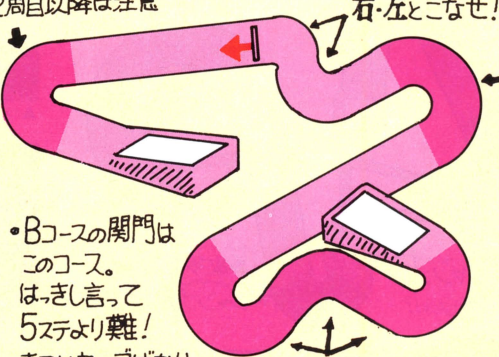
・いちばん安全な走り方は道のまん中をキープすることです

B-4　難度：★★★★

鬼はキツイ第1コーナー。2周目以降は注意

最終はシャープに右・左とこなせ!!

多少減速すべし

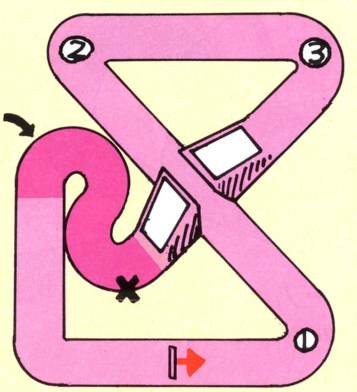


・Bコースの関門はこのコース。はっきし言って5ステより難！きついカーブばかりというのがガン

右-左-右と急カーブの3連チャン。ていねいに！

B-5　難度：★★★

5ステの難所。アクセルを緩めて切り返してまたふかし、シフトダウンする、というのが◎。めんどくさい、という人は、×地点でわざとコケる手も…



・①～③は鋭くインをついてクリアすべし

▲5ステのジャンプは低いヨ

▲コケたほうが早い……って!?

アドバイス

3Dドライブゲームの基礎について語りましょ

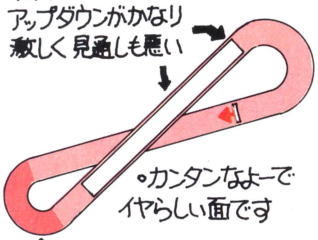
敵の車が真ん前に来てから、あわててハンドルを切って、それでクラッシュして怒る人がいるけど、これではぶつかって当たり前。自分の車ばかり見ているようでは、いつまでたっても上達しない。

プレイヤーの保つべき視点は、つねにコースの前方。不必要なハンドル操作をやめ、余裕をもってプレイすれば道が広く見えてくる。

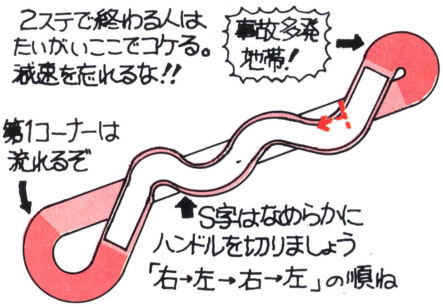
真ん中のコースは難易度も中程度だぞ

真ん中にいるからと簡単に手を出す人が多いが、決してやさしいコースではない。最初から最後まで難易度はほぼ一定のクセモノ・コースなのだから！

C-1 難度：★

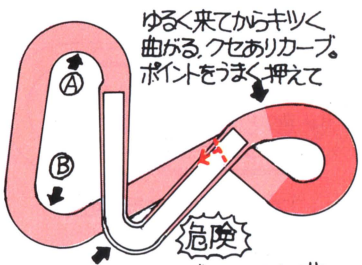


C-2 難度：★★★



C-3 難度：★★★

・ⒶⒷの右カーブも流される



ガードなしの左カーブ、ここでよく落ちる。ハンドルを切ると同時に、ギヤガチャを一発やると楽勝

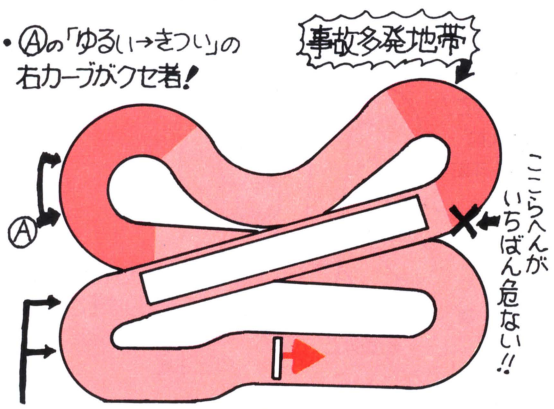
◀ギリギリのコーナーだ。入り方が浅いと外に落ちるぞ！

C-4 難度：★★★★★

▲ハードなコーナーが連続するステージだ

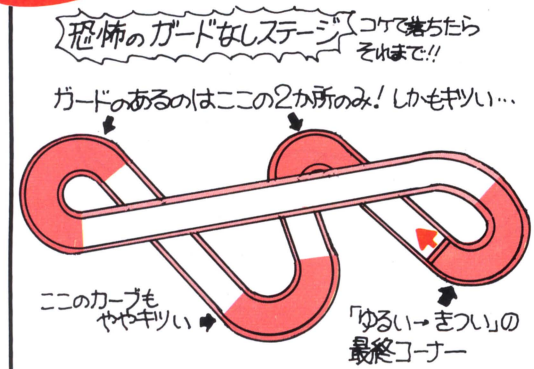
▲橋の手前のコーナーはとりわけキツい

・Ⓐの「ゆるい→きつい」の右カーブがクセ者！

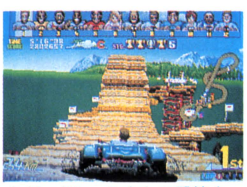


・2・3面をかろうじてクリアして、4面でスタボロになるのがありがちなパターンです。キツいコーナーだらけなので慎重に!!!

C-5 難度：★★★



・最初は"落ちないこと"を念頭において走ろう！



▲ガードレールなしの恐怖！

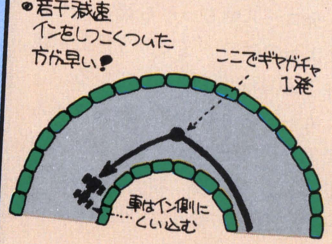
▲曲がれるけど減速したほうが

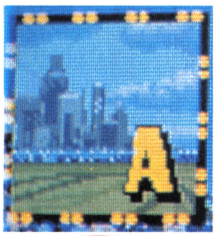
アドバイス

「ギヤガチャ」がタイム短縮の正攻法

もっとも効果的な減速の仕方は何かというと、このゲームの場合、断然ギヤ（シフトダウン）である。

これにはちゃんと理由がある。コーナリングの際に一時的にシフトダウンすると車体の片側が浮いて、イン側に食い込むことができる。このため、ブレーキを踏むよりもはるかに少ないロスでカーブを攻略できるんだ。トッププレイヤーが多用しているテクだヨ！



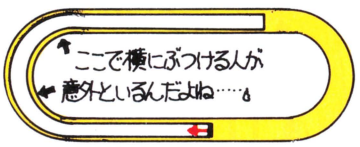


グルメ趣向の辛口コース。難易度はちょっと高め

BGMに魅せられてハマリ込んだ人が多いのが、このコースだろう。2ステのジェットコースターや4ステのクローバーは楽しませてくれるが、攻略するのは比較的つらい。5ステの超イヤラしい最終コーナーが、このコースの最大のポイントじゃ。

A-1 難度：★

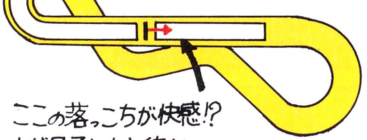
・通称"テストコース"
超カンタンな面ですけども……



カーブでのハンドルはゆる目に。
あとは問題ないでしょう

A-2 難度：★★

・通称"ジェットコースター"
ゆりとシンプルだが楽しい面です



ここの落っこちが快感!?
ただ見通しもよくない

・スタート直後の第1コーナーで
強引にインをとれば コーナーを
抜ける頃に1位もとれる

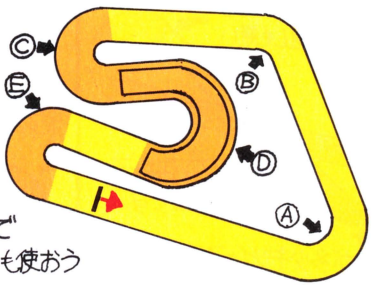
A-3 難度：★★★

・ⒶⒷは鋭くインをつく走りで!!　★シャープな走行が基本!!

・ⒸⒺはインを削るくらいの気持ちで走れ!

▲ここの切り返しがこのステージのポイントだ

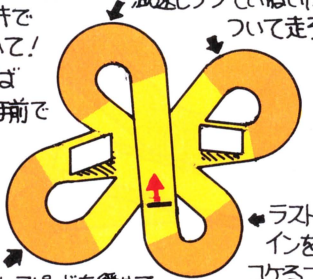
・Ⓓのアップダウンは かなり流されるので ギヤガチャでも使おう



A-4 難度：★★★★

・スタート直後は ノーブレーキで インをついて! そうすれば ジャンプの手前で 1位に 出られる!

ここの2つのコーナーは 減速しつつていねいにインを ついて走ろう!



ラストのヘアピン。インを削りすぎてコケることがあるので注意

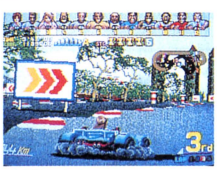
ここも少しスピードを緩めて インにくい込むのがベスト

◀スタート直後はノーブレーキ

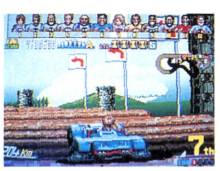
▶ここはゆるい。このつぎが問題

◀ゲート前の周回遅れが……

A-5 難度：★★★★★

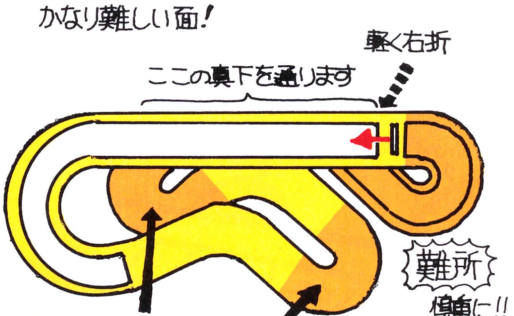


▲橋のあとのコーナー。つぎでは減速が必要



▲いちばん難しい所。ギヤかアクセルワークを使おう

・カーブが入り組んでいて かなり難しい面!



ここもわりと難しい。イン側のドラム缶がポイント高し

ここはやや早めにハンドルを切るのがコツ

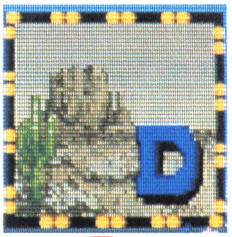
アドバイス

記録が気になるという人 タイムの目安を教えます

さて、1ラップでとのくらい出るのかという話だが、どのコースでも17秒台は確実に出る。3ステまでのコースは16秒台も、さらに15秒台まで乗せられる箇所も……。

全コース中もっとも速いタイムが出るのはD－3で、9月上旬現在1分04秒が確認されている。

A～Eの各コースの総合タイムでもっとも速いのがB。続いてD、E、C、Aの順。カーブの多いコースに分があるみたい!?

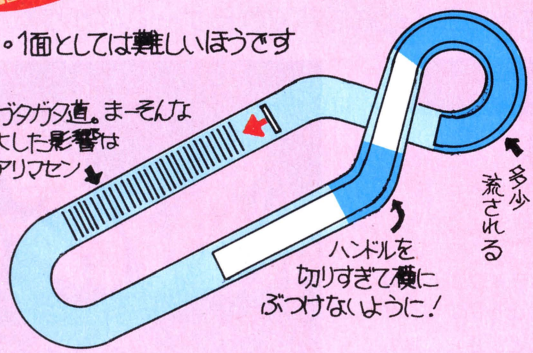


頭が暴走しそう!
挑戦してみるかね?

荒地をバックに走るDコースは、とにかく難しい。慣れればおもしろいようにタイムが縮むのだが、それまでがたいへんなのだ。4ステの橋と、5ステの陰険カーブが超難所!!

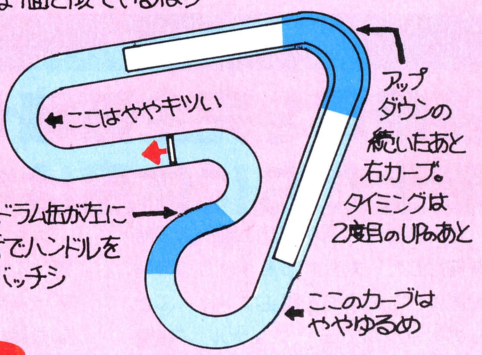
D-1 難度：★

・1面としては難しいほうです



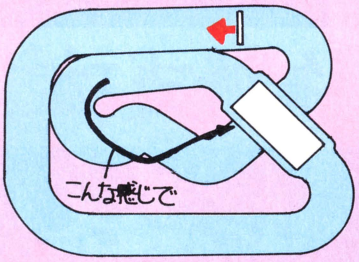
D-2 難度：★★

・性格は1面と似ているほう



D-3 難度：★★★

・タイム短縮のキーとなる面!

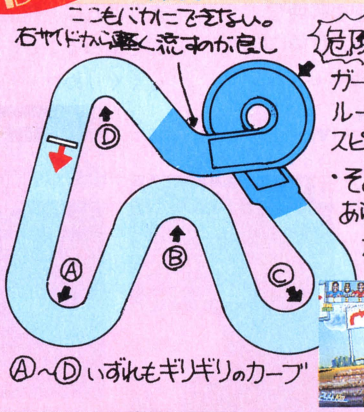


・全体的に内にまとまった面なのでインさえとればタイムは縮む

▲ここはアウトを削って路肩に出てから……

▲このように入ったほうが早いのだ

D-4 難度：★★★★



◀ここの上りが難所。A-5と同じ方法で

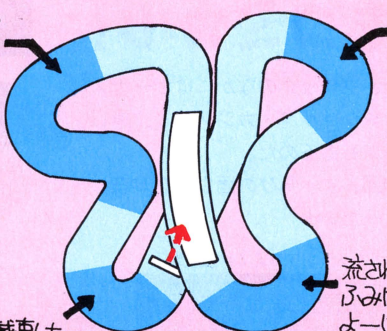
▶降りたあとの小さいカーブ。オーバーアクションに注意せよ

D-5 難度：★★★★★

・全ステージ中もっとも難しい面でしょう。コーナーの組合せを覚えるまで苦労すること必至!!

▲あんがい全開で曲がれるカーブが多いのだ

▲ここも全開で大丈夫。ただし、タイミングが問題



・立体交差のあとの展開がメチャ早い! これは慣れしかない

まとめ

めざすはオール1位!

全ステージを1位で通過すると、新たな試練が待っている。その内容は……自分で確かめてほしい。

とにかく1度ハマリ込んだら汗ダクになってしまうこのゲーム、キミも男ならゼヒ挑戦しよう!

(撮影の際にCマン氏(カメラ)が目まいを催したことを付記スル……)

NEW GAME SCRAMBLE

ホットな新製品、まとめて紹介!

スペースがちょっとせせこましくなったけど、秋に向けての新製品を5機種紹介しちゃおう。どれもハマれるゲームばかりだゾ!

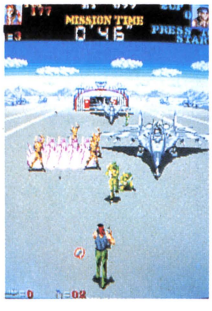
餓流禍(ガルカ)——コナミ

侵略軍を完全破壊せよ!戦士たちに休息はない

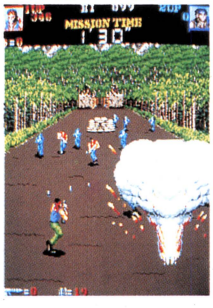
198X年、超大国が某途上国への侵略を開始した。対立するもうひとつの超大国は、この侵略を阻止すべく、ふたりの戦争プロフェッショナル“餓流禍(ガルカ)”を前戦につかせた。彼らの任務は侵略軍の完全破壊だ。3Dスクロールの画面を、目標に向かって走れ・走れ! ひるむじゃないッ。

スタート時の武器はライフルと手榴弾。オレンジ色の敵兵士を倒すと、バズーカや火炎放射器など、さらに強力な武器が入手できるぞ。

指令は7つ。時間内に任務が遂行できなければ、無情にもゲームオーバー。面を重ねるごとに激しくなる敵の攻撃をくぐりぬけ、どこまで進めるか!?



◀ナパーム弾で一網打尽!!



▼敵の手榴弾がけっこうコワイ。気をつけろ!

▲赤い照準が出たらバズーカをぶっ放せ!

にゃんにゃんパニック——コナミ

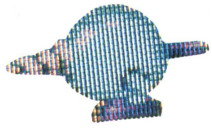
にゃんともコミカル!

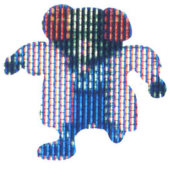
こちらはかわいいキャラのパズルアクションゲーム。

ブロックを飛ばして敵を倒し、鍵を4つ集めて面クリアしよう。敵を倒すと、いろいろなアイテムが飛び出すヨ。

また、ブロックのなかにはボーナスゲームやショップ・カジノなど、隠しステージもあるのだ。

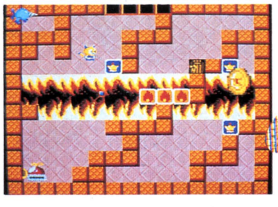
全50面、すっ飛びの面白さを満喫してちょーだい!

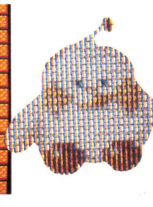




▲敵を倒すとアイテムが飛んでくる

▼ブロックをそろえて特殊攻撃!





▲カジノでスロットでもやりますか

©KONAMI 1988

いや～来た来た、ハガキが……たったの数枚。しかしこりずにまとめますと、「ハマるゲーム」だけは勘弁してほしい――これが共通の意見だった。

オーダイン――ナムコ

香奈ちゃん救出大作戦！ 奇想天外シューティング

ナムコのキャラクターセンスが光るユニークなシューティングゲームが『オーダイン』。

天才科学者の泊裕一郎の発明した「原子変換装置・オータイン」が婚約者・相原香奈と一緒に悪人クボタにさらわれた！ さあ、助手のサンデー・珍と出撃し、香奈を奪回するのだっ!!

ゲーム展開は横スクロール。敵をやっつけると出てくるクリスタルを集め、"空中IN"で武器を買おう。

また、ときどき登場する"DREAM. Co.,Ltd."は空中の宝くじ会場。果敢にアタックしよう。

タダモノでないキャラが魅力的なこのゲーム、目がはなせんぞ。

▲クリスタルがワンサカ！ それ回収

▲こーんな回転迷路もあるよーん

ここに入ろう！

▲たまったクリスタルでアイテムが買えるよ

▲宝くじ。ちなみに私はスカしか引けません

▼3面のボスだ。ハンバーガーのなかの赤玉を破壊しろっ！

▲ワイドブラスター発射！ おテテと顔がユニークなのだ

緊急発進

メタルホーク

ナムコからはこのほか、戦闘ヘリをモチーフとしたリアルな超体感シミュレーションマシーン『メタルホーク』が発売される。これは10月のAMショウの目玉になりそうだネ。

ナムコならではの味を活かした製品を期待したい。

▲デカキャラの迫力も抜群!!

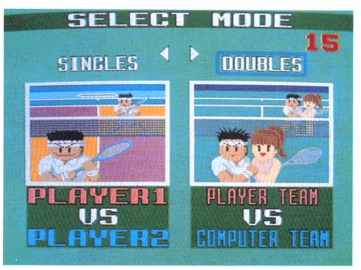
▶地上の中型戦車を攻撃せよ！

一家に1台は欲しい!? ワールドコート――ナムコ

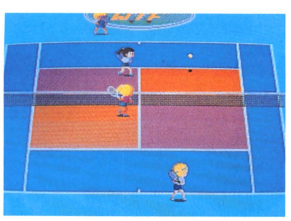
世界中から集まった個性あふれる20名（うちロボットが2体）で、熱闘テニスを楽しんじゃおう。

HARD，LAWN，CLAYの3種類からコートを選んでプレイ。シングルス、ダブルス、どちらも選択OKだ。

ラリーに思わず熱くなることまちがいなし！ の、超売れすじゲームだぞい。

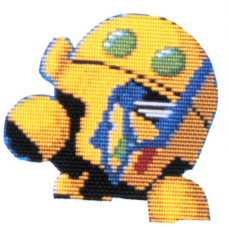


◀シングルス、ダブルス、どちらで遊んでも熱くなれるぞ！



▲コートは3種類。これはHARD。ナイス・リターン！

▲負けたら悔しがる！ 勝ったら喜ぶ！ そりゃそうだ



©1988 NAMCO

●X68000・スピリット●

ヘェーイ！　みんな元気してたか。だんだん寒くなっていくけど、ロッパーたちはホットでヘビーに決めようゼィ!!

イラスト／菅原ロッパ

死後の世界はあーる！

ヘイ！ 輪廻転生ってコトバ知ってるかい？ え、カンフーの必殺ワザだろうって？ なに言ってんだいボーイ！ そんなこっちゃ今度生まれ変わったときにゃバカボンパパになっちまうゼ。輪廻転生ってのは、死んで生まれ変わること。この『たんば』は、輪廻転生をテーマにした、爆笑パーティゲームの決定版だゼ!!

人気ボードゲームから移植

もともとこの『たんば』は、高橋章子さんと相原コージさんの手によってつくられたボードゲームで、生命の輪廻、そして死後の世界をテーマにした、愉快なんだけど、笑ってすますことができない、ミョーなゲームなんだ。『たんば』っていうのは、「死後の世界はあーる！」でおなじみの、アノお方の名前にちなんでいて（タイトル画面にも表示されてるだろ？）、このゲームでは〝現世から死後の世界へうつること〟をさすんだ。

テーマがテーマだけに、なんだか難しそうなゲームに思えるだろうけど、基本的にはすごろくゲームだし、マウスひとつですべての操作が片付いちゃうから、ルールなんて知らなくたってOK。だれだってプレイできるゼ。プレイヤーは5人なんだけど、友達が5人そろわなけりゃコンピュータが相手してくれる。なに、コンピュータ相手じゃつまんないって？　ちょっと待った。このゲームのコンピュータ用のプレイヤーたちはひと味ちがう。右を見てくれ。これだけ個性的な顔ぶれがそろってるんだ。こいつらを相手に勝負するのは少々ホネが折れるゼ。

ゲームボードには、「現世」と「死後の世界」の2面あって、現世からスタートして、死後の世界にある神界にたどりついたらゴールだ。くわしいことは次のページを見りゃわかる！

小野さん　17歳

◀「一日一善」がモットー。死後の世界でいい事があると信じてる

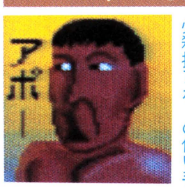
大物さん年をとらない

◀天上界から現世を眺めていたとき、足を滑らせ、雲から落ちた

トメさん　80歳

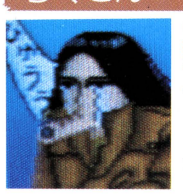
◀6歳で現世にあき、20回以上も自殺未遂をくり返している

アポ　ない



◀地獄界で悪い人間をこらしめるのが好き。必殺技アポーの使い手

ちくさん　？歳



◀ちくわばかり食べていたために、ちくわ病にかかってしまった

ひろしくん25歳

◀いままで悪いこと、やりたいこと、ばかりやっていた

©丹波哲郎・相原コージ・高橋章子・YONEZAWA

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS

現世 転生をくり返して人間をめざせ！

プレイヤーは、ミジンコ、ナマコなどの〝水に棲むもの〟としてスタートする。そして、〝地を這うもの〟(フンコロガシ、ゲジゲジなど)や〝空を飛ぶもの〟(コウモリ、ハトなど)、〝四本足で歩くもの〟(スカンク、ブタなど)と、いろいろな生物に生まれ変わりながら人間をめざすんだ。途中、ボードの指示に従って、〝罪カード〟、〝徳カード〟というものを引かなきゃならないんだけど、このカードの枚数によって、死後の世界でのプレイ条件に変化が出てくるんだ。現世で罪を重ねすぎると、あの世でロクなメにあわないゼ。それから、〝三種の神器〟と〝守護霊〟ってアイテムがあって、これを持っていると死後の世界でのゲームはこびがラクになるんだ。このアイテムは徳と交換すれば手に入るぞ。

▲マルチウィンドウがなかなかオシャレだ

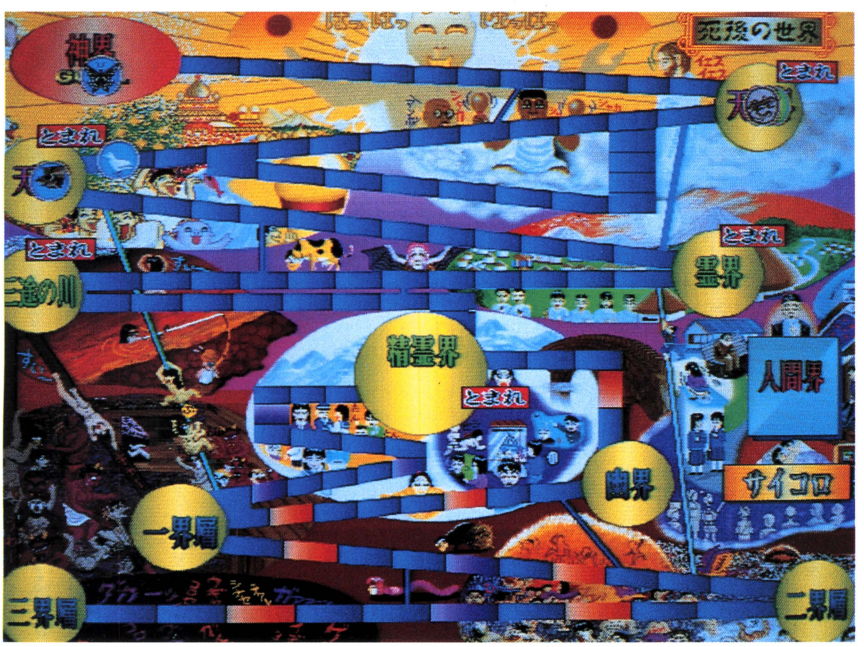
▲いちばん外側のコースからスタートして、中心にある人間をめざす

さて、プレイヤーのだれかが、①人間に生まれ変わる、②「たんば」と書かれたマスに止まる、③20回転生した、のどれかでゲームは死後の世界にうつる。このとき、死後の世界へ行くきっかけとなったプレイヤーは、ご利益満点のたんばカードをもらえるんだ。

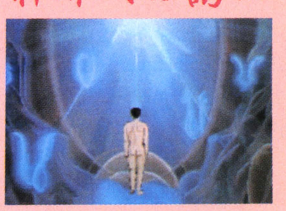
死後の世界 神界へたどりつき、神となるのだ！

死後の世界には、ランクごとにいくつかの界がある。いいほうから順に、神界、天上界、天界、霊界、精霊界、幽界、地獄界となっていて、最低の地獄界はさらに3つの層にわかれている。現世から死後の世界へやってきたプレイヤーたちは、最高の界である神界をめざすわけなんだけど、現世で多くの罪を犯した者、すなわち、罪カードをたくさん持っている者がそう簡単に神界にたどりつけるはずがない。そりゃあもう、苦難の連続だ。でも、三種の神器や守護霊があれば、ある程度アクシデントを避けることができるぞ。とくに「たんばカード」は万能で、いかなるアクシデントでもはねのけてしまう（ただし、「たんばカード」は1回しか使えず、使ったあとは場に放出され、サイコロの目がいちばん大きい人のものになる）。こうして、自分が犯した罪と「他人」に足を引っぱられながら、神への道をつき進むんだ。

自分の幸せのためには、他人を蹴落としてもなんとも思わない、そんな性格のヤツじゃあなくちゃ勝ち残れないゼ。足もとすくわれないように気をつけな！



神界への誘い



▲みごと神界にたどりついたプレイヤーの光の向こうで待つものはいったい何か…。それは神しか知らない

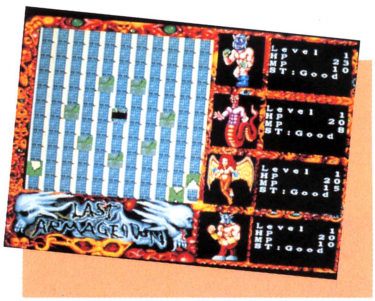
前号で紹介したロッパー版『ラスト・ハルマゲドン』。特報の第２弾だゼィ！なんたって、グラフィック最高、BGM強力なニューバージョン。燃えるぜ!!

もう、この画面から目が離せない！

前号ではオープニングのグラフィックを紹介したワケだけど、どーだ、あまりの迫力に驚いたか？　今回はお待ちかねのゲーム画面を、たっぷり見てもらうゼィ。

基本的にはＰＣ88版と同じメンバーだけど、１部、ひそかに姿を変えちまったヤツもいるんだぞ。つまり、ロッパー版オリジナルのエイリアンに出会えるってワケだ。どーだ、楽しみだろう。

ところでロッパーの場合、ロードにちょっとばかり時間がかかる、というのが問題点でもあるんだな。しかし、この『ラス・マゲ』は、その欠点すら解消しちまうらしい！「ＰＣ88並みにはもっていけそう」という心強いお



▲画面下のオドロオドロのタイトルが、スゴイ

コトバもいただいたぞ。さらに、ＰＣ88版とはちょっとちがった合体パターンもあるそうだ。

ロッパーの機能をフルに活かした、初の本格RPG、待ちどおしいぜ。

●MAP●

▲くっきりと地上にぞびえる建物。美しいゼィ

●エイリアン●

▲敵もよりグロテスクになって、迫力満点だ

●モンスター●

▲これだけキレイだと、ますますのめりこむぜ

大きくしても大丈夫

オレらの辞書に『負け』はないッ

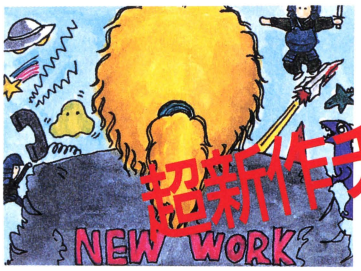
このドデカモンスターを見てくれ。こーんなに大きく引き伸ばしても、なお鮮明な美しさ！　このグラフィックの緻密さは、ただモノじゃない。もちろんエイリアンだって、負けてないゼ!!

「アトム・ハート・マザー」でラスマゲ聴体験

ヘイ！　おまたせロッパーのGMコーナーだぜ。前回は本題に入らないまま終ってしまったが、今回はバッチリ決めるゼ！

とりあげるゲームはこのページでも紹介している『ラス・マゲ』。ラスマゲといえば、あの退廃した世界が印象的。それを飾るのにふさわしいのは、1967年に『真夜中の口笛吹き』でレコードデビューし、ロックシーンの大御所として活躍をしている〝ピンクフロイド〟の「アトム・ハート・マザー（原子心母）」がピッタリだぜ！　この曲で『ラス・マゲ』をプレイすると新しいラスマゲの世界を聴体験し、ブッ飛びロッカー・プレイヤーになるゼィ。

▲それぞれが、ドット単位で描かれているんだぜ



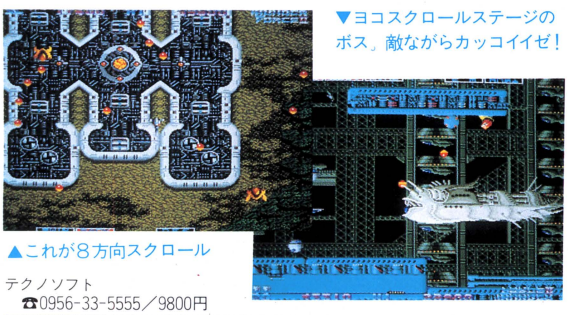
ロッパーのチェック!!

コンプティーク・スピリッツ
SPIRITS

デェ〜イ！ 今月の最後をかざるのは
ロッパーの新作チェックだぜ。Xロッパーの世界はまだ
まだパーワーアップするのであーる。それじゃ、レッツラゴン！

ロッパーにて復活!!
サンダーフォースII

むかし流行ったシューティングに『サンダーフォース』っていうヤツがあったのを覚えているかな。これはその〝II〟だが、まったくのオリジナル。しかもロッパー専用ときてるから、内容充実は保証つきだ。地上から地下へと移っていく面は全部で6ステージ。8方向平面スクロールでクリアしたと思えば、ステージ間はナント横スクロール。これがまたいい気分転換だ。前作にはなかったパーワーアップキットを使いながら、キレイなグラフィックをバックに暴れてやるぜェ。



▼ヨコスクロールステージのボス。敵ながらカッコイイぜ！

▲これが8方向スクロール

テクノソフト
☎0956-33-5555／9800円

待たせてゴメンSLG
信長の野望(全国版)

ＳＬＧの熱〜いウェーブが、ついにロッパーにも上陸したぜ。それも戦国時代を舞台にした『信長の野望（全国版）』とくれば、ハヤる心は16ビートのリズム!! 見ろ、見ろ、なかなかヘビーなグラフィックだろ。プレイは完全マウス対応なんだぜ。これでシューティングとアクションの多いロッパーのゲームに、新しい波が起こりそうだぜ！ キャラクターに天下統一の夢を託して、いざ戦乱の世界へタイムスリップと行くでござるぜィ!!

▼ヘックス戦に思わずアツくなるのは合戦モードだ

▲さわやかグリーンのマップモードに登場は、信長さん

光栄 ☎044-61-6861／9800円

メイド・イン・ソ連!?
テトリス

© 1987, AcademySoft-Elorg
© 1988, Sphere Inc.
© 1988, Bullet-Proof Software Inc.

パズルゲームは単純なほどハマッテしまうものなのだ。であるから、これもルールは簡単。上から降ってくるブロックを向きを考えながら積んでいくだけ。横一線にブロックが全部つまったら、その段は消えて、得点に。多くの段をいっきに揃えれば、得点は高い。4段いっきなら、最高！ 簡単でしょ？ そう、人がやっているのをワキから見ていると、「あっ、あっちに置いたほうがいいのに……」なんて、よくわかる。でも、自分でやると、なぜかパニック！

▼この美しい風景は9面全部をクリアした人だけのもの

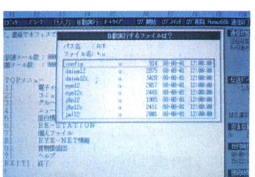
▲ああ、穴だらけで、どこの段も揃ってないよ〜！

※画面は開発中のものです。

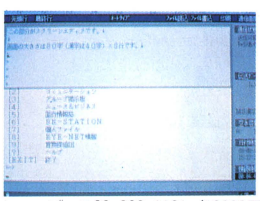
ビーピーエス
☎045-931-0151／6800円(予価)

ロッパー用、通信ソフトだ
Communication

Communication-PRO68Kは、ロッパー用の通信ソフト。画面からスクロールアウトした通信内容を見る逆スクロール、ファイルから送信するオートタイプ、通信記録をファイルにとるログ、文章を書くための内蔵エディター、オートログインのための自動実行など、機能が満載されているぜ。もちろんプログラムをアップロード／ダウンロードするためのXmodem機能もある。おまけに市販の通信ソフトとしては初めて、アスキーネットで使われているTransItプロトコルでもサポートされてる。で、友だちを増やすには、やっぱパソコン通信。これからはゲームフリークもネットワーク時代！



▶ウインドウを開いて自動実行ファイルを選択



◀画面上にスクリーンエディタをオープンできる

シャープ ☎03-260-1161／19800円

『TETRIS』ゲーム大会開催のお知らせ!!
日程：11／12(土)、11／20(日)Ｊ＆Ｐ町田店、11／13(日)、11／23(水)ミナミ電気館秋葉原店。

SEGA SPIRIT

●セガ・スピリット●

お久しぶり！　突然１回休んでしまって、どうもどうも、ゴメン。さて今回は、秋の新作を3本、まとめて紹介しちゃうぞ。『ランページ』以外は10月中に発売される。

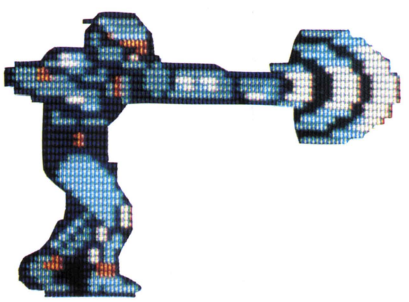
イラスト／椙村嘉一

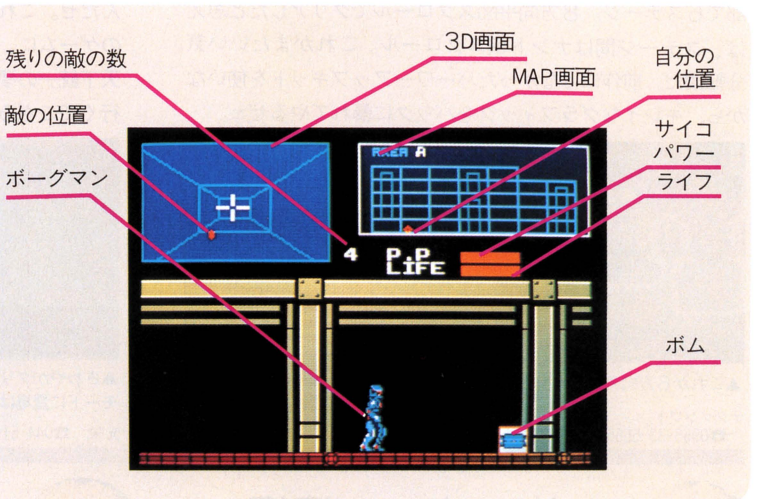
●ボーグマン●

世界征服をたくらむ闇の組織ギルと、その野望を阻止せんがために結成されたサイボーグ戦士チーム〈ボーグマン〉。

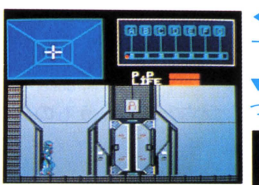
彼らは優しさにあふれた教師の姿をプロテクトスーツ〈バルテクター〉のなかに秘め、ギルの妖魔人、妖魔機獣人と、壮絶な闘いを繰りひろげる……。

テレビアニメでおなじみの「ボーグマン」が、ついにゲーム化された。通常の横スクロールのアクション画面に３Ｄ画面、全体マップ画面が加わり、まさに近未来のメカ・バトルの世界！　この臨場感をキミも試してみないか!?



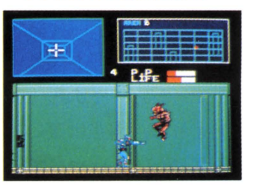


敵を追いつめろ！



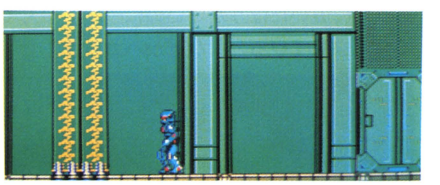
◀Ｇまであるエリアのうち、ゲーム開始時はＣまでしか行けない

▼不意に出現する敵もいる。いつでも戦える用意が必要だ



３Ｄ画面には近くにいる敵の様子がレーダーに映し出される。また、Ａ～Ｇの各エリアに入ると、自分のいる階数と、そのエリア内の敵の残存数も表示されるぞ。これを参考に、ダメージを最小に押さえ、確実に敵を追いつめていくのだ。

情報を収集せよ



▲▶電磁バリアに入りそうなとき、通信が入ってきた

このゲームの特徴である３Ｄ画面には、周囲の敵の動きなど、さまざまな情報が随時入ってくる。たとえば〈ボーグマン〉の指揮者であるメモリー・ジーンから無線が入ったり――と、いろいろな情報をプレイヤーは得ることができる。これらの情報をどれだけ集め、どのように分析し、つぎの行動に移すか、これが今後のゲーム進行を左右することだろう。

SPIRITS

いよいよ完成

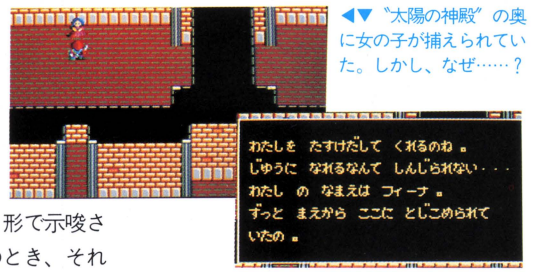
コンプティーク誌上では、パソコン版がずいぶんがんばっているゲームだから、新鮮味はないかもしれない。だが、SEGA版にもあの『イース』が登場することになった。

基本的な設定はＰＣ88のものと同じなんだけど、ダームの塔などの内部は、独自のマップになっているそうだ。だからパソコン版を解き終わったという人も、十分楽しむことができる。

ゲームバランスには定評があるものだけに、ＲＰＧはちょっとね……と言っていた人にオススメしたい。

STEP1

このゲームを解いていくために必要なものは、愛と勇気だ。つぎに何をすればいいのかってことが「だれかの頼み」という形で示唆されることが多いんだ。そのとき、それを見逃すようでは、ちょっと先行き不安だぞ。だれに対しても愛情をもって接する、これが基本だ。



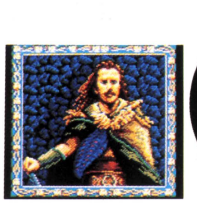
◀▼〝太陽の神殿〟の奥に女の子が捕えられていた。しかし、なぜ……？

と、いうわけで、ゲームの最初に全財産をはたいて、酒場の男の失くした指輪を買い戻してあげることだよ。

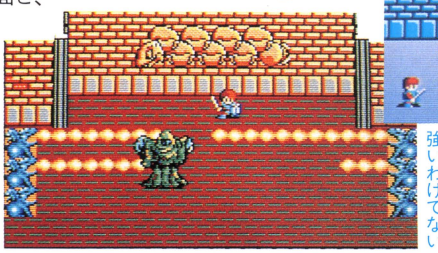
STEP2

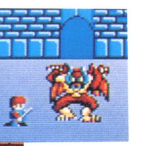
さて、つぎに必要なのが、緻密さだ。無意味な戦いで経験値やお金をためるばかりじゃ、ゲームの進み具合も遅くなってしまうぞ。ちょっと無理をしてでも戦いにくい場面と、敵からうまく逃げる場面とを使い分けよう。

そうそう、最初の装備をそろえる前に泉のほとりを調べてみよう。きっと無意味な戦いをせずにすむようになるよ。



▲盗賊も協力者





▲◀ボスキャラでも、それほど強いわけでない

人間なんか食ってやる！

▶ランページ◀

これは、じつに痛快なゲームだ。ゲームの目的は、ビルを壊すこと。ついでにジャマな人間はバリバリと食べてしまおうという、掟破りなゲームなんだ。登場するのは、キングコングもどきを筆頭に、３人の怪物（この３人のなかからマイキャラを選んでプレーするようになっている）。

ところでこの怪物の正体は、なんと人間。薬を飲んだら怪物になったという設定だ。こういう突拍子もない発想は、やはりアメリカ産アーケードからの移植ならでは——なんだろうね。

そして、このゲームのいちばんいいとこは、動きやキャラクターの表情がとてもユニークだってこと。まちがって

▶ビルが崩れるときまでつかまってると……

▲まさか、これが人間だったとは……

消火栓を食べちゃうと「マズイッ」とばかりに火を吹いたり、反対に人間を食べたときの顔っていったら、それはもう……ホクホク。２人同時プレイでは怪物同士でゴチン！　すると「おう！」（プロレス調で読んで）ってなったりするんだ。

ストレス発散にはもってこいのランページ、できれば次号で取りあげたい。

▶CD¥2500、LP¥2200、CT¥2200、ポリスター。同社GM第2弾

SPIRITS OF GM

やまざき拓

先月あまりにも大量に出たせいか、今月は3本と少なめ。スペースもあるし、かなりつっこんだ話ができる……かな？（最近スランプ気味だったりする）

すぎやまこういちGMが2本！これは聴き逃がせない

そんなわけで、今月は『アンジェラス』と『ドラクエIII』、そしてアーケードでは『DECO HISTORY』なのである。このうち、アポロンの前2者、これがいずれもすぎやまこういち氏の作曲ということなので、のちほどということにして、まずは『DECO』から。

●DECO HISTORY

ポリスターのGM第2弾。

古くは『ラストミッション』から、最新作の野球ゲーム、そしてピンボール・ゲーム2作（これが業界初！）に至るまで、全12タイトル・58曲を怒濤の収録。

ちょうどこのアルバムに入っている『ラストミッション』『ブレイウッド』あたりからが、FM音源の採用された頃なんだが、データイーストの場合、他に比べると音がかなり金属的なのが特徴だ。

この音色は硬派なメカ・シューティングにこそ本領を発揮するようだが、ゴルフやビリヤード系のゲームにも、不思議に合うのである。ちょっとオシャレで都会的な匂いのするトーンがピッタリ来るんじゃないだろうか？

▲CD¥3000、CT¥2500、以上アポロン。LP¥2500、アルティ

ピンボールのGMというのも、「よくぞ出てくれた！」と賞賛したいところだね。これを機にいろいろと出てほしいけど、ほとんどの製品が海外製だから、著作権問題が難しいが……。

●アンジェラス

元来GMというのはゲーム画面に付随したものだから、聴いていて画面が浮かんでくるくらいのインパクトが欲しいもの。画面がアニメレベルにまで進化した今、GMもアニメサウンドと肩を並べている、と言っても過言ではないだろう。『アンジェラス』を聴いて、そう感じた。

曲調は全体的にハデさはない。が、ゲームの謎めいた部分、不気味な雰囲気などが、メロディーのビブラートや不協和音に埋め込まれている。

ところどころに明るい感じの曲が交えてある構成も、聴く側を滅入らせない。

◀CD¥3000、CT¥2500、以上アポロン。LP¥2500、アルティ

●ドラクエ・オン・エレクトーン

ファミコンのポンポコサウンドも、ここまでグレードアップされると十分に聴きごたえがあるものだ。それというのも原曲の良さ、これがあってこそである。

A面はクラシック調の荘厳なイメージを保っているのに対し、B面はアニメ音楽的。『ドラクエ』の世界観をより広げてくれる1本ではないだろうか？

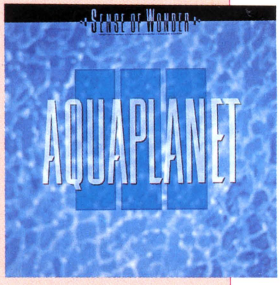
——今月は以上。じゃ！

GM・BEST10

1	イースII	303 pts
2	イース	244 pts
3	ソーサリアン	233 pts
4	ハイドライド3	91 pts
5	ジーザス	46 pts
6	ドラクエIII	40 pts
7	ザナドゥ	38 pts
8	アフターバーナー	23 pts
9	シルフィード	20 pts
10	グラディウスII	16 pts

194 本誌9月号読者アンケートより

「難波弘之」を知っているか



この名前でピンときた人なかなかの音楽通。そう、『ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン』をてがけたミュージシャンだ。彼と小室和之・小森啓資各氏の3人のグループ「センス・オブ・ワンダー」のアルバム『AQUAPLANET』（ビクター）が9月7日リリースされた。

今回のこの新作、サブタイトルが「眠れない星の青い夜へ」、主題が〝結局、地球は救われる〟と題して、難波氏が日頃思い描いている未来観をベーシックにしたコンセプト・アルバムになっている。ポップな音づくりで親しみやすいサウンド。キミにも聴いてほしい。

©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1988

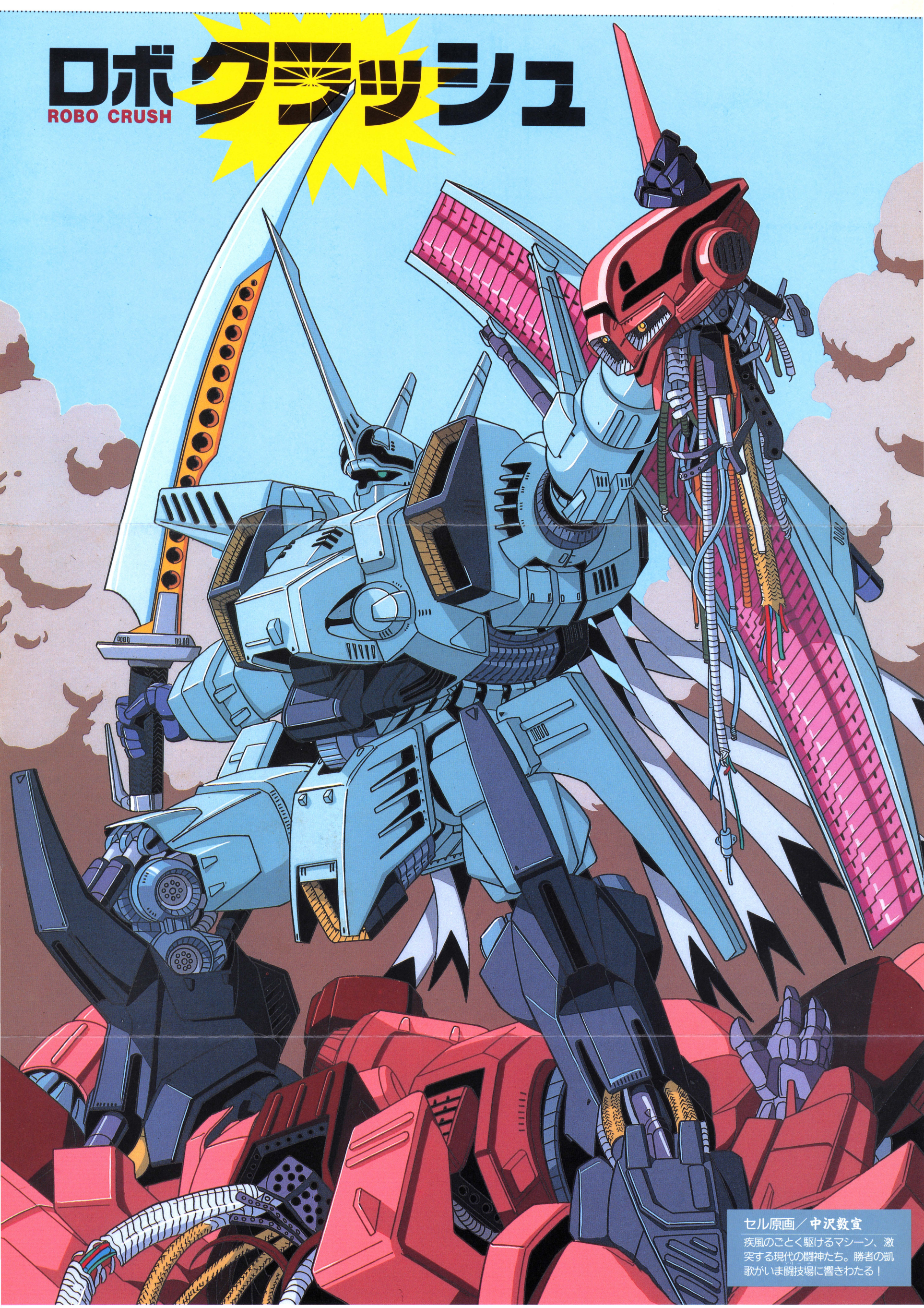
COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

中村 由真

yuma nakamura

Photo by Youichi Iwase Styling by Fueba Fujino Hair & Make-up by Yuko Hashimoto Art Direction by Kazuo Takagi Design by [AR+DA] Coordinated by Masaaki Tsukada

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH



セル原画／中沢敦宣

疾風のごとく駆けるマシーン、激突する現代の闘神たち。勝者の凱歌がいま闘技場に響きわたる！

11
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
10/30	10/31	1	2	3	4	5
6	7	8 コンプティーク発売日	9	10	11 マルカツ発売日	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25 マルカツ発売日	26 コミックコンプ発売日
27	28	29	30	12/1	12/2	12/3
12/4	12/5	12/6	12/7	12/8	12/9	12/10

New

IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

中村由真

PART1
YUMA NAKAMURA
IDB 012

去年、このデータバンクに登場したときは、ドラマで頑張ってた由真ちゃん。今年は歌で活躍中。夏のコンサートツアーも無事終えて、11月2日には新曲『SWEET DESTINY』も発売される予定だからしっかりチェックしてね！

?

IDB NO.とは

今年の5月号から始まった「新・アイドル・データバンク」では、登場してくれたアイドルのみんなに出席番号をつけています。この出席番号を持っているアイドルの情報や近況報告は、「メロディデータ」のページで紹介しています。

?

PumpKin

PART2
パンプキン
IDB 013

Part2で登場するのは、いつも、元気！ゲンキ！ のパンプキンだ！
今回はパンプキンが活躍している番組、『だいじょうぶだぁ』にも行ってきたよ。さあ、みんなでパンプキンワールドへ！

もうすぐ、中村由真ちゃんがデビューして3年目、18歳って子供でもないし、大人でもない。少しだけ大人の世界へ足をふみいれたって感じかな？　初めてのコンサートツアーを終えて大きく成長した、中村由真ちゃんの今後の活躍に注目！

中村由真

今度の新曲は、ポップな感じで、気に入ってます

コンサートはいい勉強になりました

——初のファーストコンサートツアー、どうだった？

「疲れましたけど、楽しく勉強になりました」

——一番印象に残っている会場はどこ？

「福岡が一番最後だったんですけど、他の会場よりもノリが良くてびっくりしました」

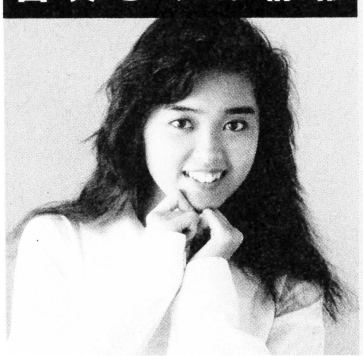
——今度はクリスマスコンサートが控えているんだけど、夏のコンサートの反省と、冬のコンサートへの抱負を！

「今年の夏は、初めてツアーを組んでのコンサートだったから、いろんな面で勉強になりました。私も一生懸命やってよくできたと思うし、ファンの子も一緒に楽しんでもらえたと思うんだけど、でも、やっぱりまだなにか足りないような気がするので、今度はそれを学んでみようと思います。とにかくいろいろ勉強にはなりました」

——クリスマスコンサートで、なにか考えていることってある？

「えっと、まだ、これといって考えていることがあるわけではないんですけど、とにかくクリスマスということだから、派手に、衣装とかステージとか工夫してやってみたいな」

由真ちゃん情報



この秋、由真ちゃんは話題いっぱい

《レコード》待望の新曲が11月2日にフォーライフウイングから発売される。タイトルは『SWEET DESTINY』。このシングルをレコード店で予約すると由真ちゃんのA2版(420㎜×594㎜)のポスターがもらえるよ。11月21日にはアルバムも発売する予定。

《ビデオ》12月14日に『Summer Concert '88 "Twilight Magic"』というタイトルのビデオが発売される。この夏に行ったコンサートツアーを収録したもの。1500円。(ライブアルバムも同時発売)

《写真集》9月下旬に夏のコンサートのライブ写真集『LIPS』(CBSソニー出版・定価1500円)が、10月下旬には、ニューヨークで撮影をしてきた『SCENE』(近代映画社・定価1500円)がそれぞれ発売される。『SCENE』についている応募券を送ると、抽選で1000名に由真ちゃん特製テレホンカードがもらえる。

《コンサート》12月には、東京・名古屋・大阪でクリスマスコンサートを行う予定。くわしくは中村由真FC☎03(770)1260まで。

ドラマはちょっとお休みで今は歌に専念したいんです

――今度の新曲は、由真ちゃんにぴったり？

「どうでしょうか。11月だからしんみりした曲かなって思ったんだけど、結構アップテンポな感じで、気に入っています」

――写真集の撮影でニューヨークに行って来たんだよね？

「前から、行きたかったところなのでいろいろ楽しんできました。あんまり遊ぶ時間がなかったのが残念なんですけど」

――最近、やってみたいことってある？

「免許を取りたいんですけどね、友達はみんな取ってるから」

――今後の予定と抱負を！

「ずっとスケバン刑事(デカ)をやってきて、その間、歌手としての活動はほとんどできなかったので、とうぶん、歌だけに専念したいですね。ドラマはちょっとおやすみで。12月にはコンサートもやります。夏の時よりももう少し良くなるんじゃないかと思いますので、ぜひ来てくださいね」

撮影―岩澤陽一
スタイリスト―藤野笛羽
ヘアメイク―橋本祐子

由真ちゃんからのプレゼント

サイン 10名

▲由真ちゃんの直筆サインを10名にプレゼント！
▶夏のコンサートのパンフレットを1名にプレゼント！

1名 パンフレット

今月のプレゼントは直筆サインと、コンサートパンフレット。本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して応募してね。しめきりは11月7日だから忘れずに。

IDOL Data Bank 由真ちゃんの情報をデータバンクに入れちゃおうぜ!!

本名	中村由真（なかむら・ゆま）
ニックネーム	ゆま
生年月日	昭和45年2月16日
星座	みずがめ座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長161cm、体重44kg、バスト78cm、ウエスト56cm、ヒップ82cm、足の大きさ23.5cm
出身校	某都立高校在学中
趣味	ビリヤード、カラオケ
特技	珠算
歌手デビューはいつ？	昭和62年1月1日
ディスコグラフィ	★シングル『ジレンマ』('87.1.1)『シビアー』('87.4.29)『パニック-I'm a panic-』('87.7.22)『水に落ちたバイオレット』('87.11.21)『君の夢に飛びたい』('88.2.21)『千年の涙』('88.4.21)『One Summer Lonely』('88.7.21)『SWEET DESTINY』('88.11.2)★アルバム『Emblem』('87.3.21)『GOLD RUSH』('87.10.21)『EIGHTEEN』('88.2.16)『Splash』('88.6.21)★ビデオ『TWINKLE NIGHT OF DREAM』('88.3.21)
TVドラマ出演歴	スケバン刑事III、恋はハイホー(ゲスト)
CM出演歴	グリコ『パモナアイス』
どんな性格	気まぐれ
自分の体で好きな所	手
自分の体できらいな所	B-W-H…もう少しずつ欲しいです
好きなファッション	スーツ、ジーンズ、ミニスカート。ビラビラな服以外なら何でも
好きなスポーツ	バドミントン、テニス、バスケット
好きな動物	ねこ
きらいな動物	なし
好きな音楽	ニューミュージック系
好きなアーティスト	浜田省吾さん、渡辺美里さん、杏里さん、稲垣潤一さん、etc.
好きな食べ物	うめぼし、フライドチキン、すじこ、パパイヤ、トマトジュース
好きな色	赤、黒、茶、紺、白、パープル
好きな絵	特になし
好きな場所	海
尊敬する人	母
理想の男の子	ジーンズとTシャツが合う人、175cm以上、さりげないやさしさがある人
きらいな男の子	先の事しか考えない人、うじうじしてる人
よくみるTV	ねるとん紅鯨団
好きな映画	トップガン、危険な情事、エルム街の悪夢
旅行したい国	ニューカレドニア、フランス
占いを信じる？	信じる
初恋はいつ？	中1
いちばん大切にしている物は？	ゆんま（ねこ）
愛読書	別冊マーガレット
ライバルは誰？	ひみつ♪
弾ける楽器	たてぶえ
欲しい物	スピーカー
キスの経験	ゆんまとなら…
チカンにあったことは？	ある
結婚は何歳でしたい？	23～25歳で
コンピュータをどう思う？	尊敬する。でも頭いいだけじゃだめ♪

IDOL DATA BANK

PART2♥IDBO13

PumpKin

ちゃお 林千春＆みかりん 城山美佳子

そうです。私たちがパンプキンです♥

いつも元気いっぱい、楽しさいっぱい、そしてとってもカワイイ、パンプキンの城山美佳子ちゃんと林千春ちゃん。今回は、そんな2人の魅力をドーンと紹介するのだ！

PumpKin DISCO GRAPHY+α 今までに出たアイテムをぜんぶ紹介 PumpKinをひとりじめしよう！

◆シングル◆『プレッジハート（誓約）』昭和62年11月18日発売。作詞／尾崎昌也・作曲／三浦一年・編曲／川上了

◀パンプキンのデビュー曲。アップテンポのノリのある、カッコイイ曲なんだ。一度、聴いてみよう！

◆シングル◆『太陽のハレーション』昭和63年4月21日発売。作詞／尾崎昌也・作曲／馬場孝幸／編曲／川上了

◀この曲もアップテンポのノリのある曲。振り付けがナカナカ楽しいんで、踊りも含めて聴いてほしいな！

▲CD、カセットと内容が違う、ファーストミニアルバム。ミニドラマも収録されてて楽しめるヨ！

◆ミニアルバム◆「パンプキン学園」昭和63年6月21日発売。カセット6曲CDは4曲（楽しいおしゃべり入り）。

▲夜のお供に！　と本人たちも言っているように、グアムで撮影した水着シーンばっちりの写真集なのだ！

◆写真集◆「パンプキンまるかじりLagoon（ラグーン）」（近代映画社）昭和63年4月10日発売。

ちゃおはA型で、負けずぎらい！ みかりんはAB型で、おおらかな性格ヨ！

――まずは自己紹介を！

ちゃお「去年の11月18日にＢＭＧビクターから『フレッジハート～誓約～』でデビューした、ハンフキンのちゃおです！」

みかりん「みかりんです！」

――２人のデビューのきっかけは？

ちゃお「サンミュージックのタレントスクールのレッスン生として長い間、苦節を重ねながら(笑)、がんばってきました」

みかりん「ちゃおは毎週、福島から通ってきていたんですヨ！」

ちゃお「デビューできるって聞いた時は、２人ともデビューできるなんて思っていなかったから、本当にスゴクうれしかった！」

――２人はどんな性格なのかな？

ちゃお「みかりんはおおらかで、そしてよく食べるんだけど、最近はダイエットしているみたいであまり食べませんネ。とっても明るくって、見た目は、ちゃおより強そうに見えるんだけど、言いたいコトを言えない、人がよすぎる、みたいな女の子です。だから、みかりんの言えない分、ちゃおが言ってあげているんですけど、それでけっこうチームワークなんかできているんじゃないかなって思っています」

みかりん「ちゃおは、がんばり屋！福島から１年半も通ってきたくらいのがんばり屋で、負けずぎらいで、すごいセッカチ。これだ！　って決めたら周りを見ないでダーッと走っちゃうタイフ。けっこうあぶないタイフ(笑)」

――小さい頃はどんな子だった？

みかりん「あんまり家から出ない子でしたネ。折り紙を作ったり、あやとりをやったりしてました。小学生の頃は劇団に入っていて、ＴＶに出たりしてました！」

ちゃお「小さい頃は男の子にいじめられたりしていました。ハラパーンチ！とか言って、おなかを殴られたりしました！　痛かった！（笑）」

美佳子の女の子にもてる方法教えます!!

暗くならないで、自分はもてるんだって思うことですね！　待っていても女の子から声をかけてくれないから、アタックすることですよ。アタックあるのみ！　外見は気にしません。不潔な人はダメですけど……耳毛はそってください！(笑) エッチな人？ エッチはあたりまえですヨ。やっぱり、つきあってエッチじゃなかったら病気かと思っちゃいますヨ！

パンプキンは2人とも、仕事をしている時に幸せを感じるんですヨ！

――もうすぐデビューしてから１年。２人とも、１歳ずつ大人になったんだけど、何か新たな目標ってある？

ちゃお「そうですねー、自分らしさを保っていきたいなーって思いますネ。人に影響されないで、自分で思ったことに対して、それを曲げないっていうか、まあ曲げる時は曲げなきゃいけないケド、自分らしさを大切にしていきたいナ！」

みかりん「明るく、元気に……！」

ちゃお「あれしかない！　あれ！」

みかりん「えっ？　エッチな映画を見ること？」

ちゃお「ちがうって！（笑）」

みかりん「ほんとうは、車の免許をとりたかったんだけど、みんなに危なっかしいからヤメロって言われたの！」

――芸能界でおもしろいコトってある？

ちゃお「いろんな人に会えるから嬉しい！」

みかりん「地方に行って、いろんな物を食べられるから嬉しい！（笑）」

――イヤなことってある？

ちゃお「ないですヨ！　毎日が楽しいです。仕事している時が一番幸せですネ！」

みかりん「歌っている時が一番幸せですね。スキなことが仕事になるっていいですね」

――では、読者にメッセージを！

ちゃお「これから、もっとハンフキンを知ってもらうために、いろんな方面でハンフキンもがんばりますので……」

みかりん「もしも、どこかでハンフキンを見かけたら、ぜひとも見に来て、遊びに来て、応援してくださいネ！」

ヘアメイク　下端吉範
撮影　岩瀬陽一

千春の女の子にもてる方法教えます!!

女の子に対して優しいことですネ！　何でも気がつく人で、自分のことよりも他人のことを心配する人がいいですネー。性格っていうのはゼンゼン分からないから、見た目よさそうな人！(笑) ウソウソ、外見は関係ないですヨ！　見た目は清潔そうな感じならいいです。エッチな人？　男の子の80%はエッチですからネ、気にしませんヨ！　そのかわり、女の子もエッチですから！

PumpKinを追いかけて「だいじょーぶだぁ」

フジテレビ系で放送されている『志村けんのだいじょうぶだぁ』(月曜午後8時)でパンプキンは“だいじょうぶだぁギャルズ”として活躍中！　今回はフジテレビの収録現場に行ってきたぞ!!

▲収録をするスタジオは1階。ここは地下からスタジオにのぼる入口
◀看板には「PumpKin」の文字が。ここはメイク&控室
▼恒例「変なおじさん」のコーナー。左から2人目がみかりん

パンプキンを追いかけ、われわれアイドルデータバンク取材班はフジテレビ第2スタジオへ向かった。この日はショートコント部分の非公開収録。この番組は、ショートコントと視聴者参加の公録の二部構成で収録されているんだ。メインはもちろん志村けんさん。ほかには、田代まさしさんなどなど。ところで、撮影の合間は共演の仲間と、まるで学校の休み時間のようにワイワイしおしゃべりしていたよ。とにかくパンフキンの2人は元気なんだな。この日も、お昼から深夜に及ぶ収録を無理なくこなしてしまったんだ。毎回、眠い目をこすって(？)遅くまで撮影して、番組をつくるのって、大変だってことが、よく分かったのであった！みかりん&ちゃお、お疲れさま！

▲収録の合間は、出演者のみんなとおしゃべりしてる。レギュラーは松本典子さん、我妻佳代ちゃん、木戸由利子ちゃん、杉美雪ちゃんなど
▼お食事タイムになると、急に明るくなる2人。でもみかりんは今、ダイエット中なんだって。そんなに太ってないと思うけどなあ

撮影／早川浩之

サンミュージック 藤田マネージャーが語るパンプキンの素顔とは

千春の方は性格的に神経質な部分がありますからね、ちょっと深く考えすぎてしまうところがあります。美佳子の方は“おおらか”という言葉につきますね。2人とも血液型（ちゃおがA型、みかりんがAB型）がそのまま性格に出ているみたいです。仕事も、すごく一生懸命とり組みますしね。

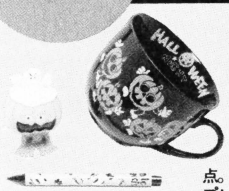
普段の2人は、お互い、良いところをさらに引き出して、悪いところはうち消し合うって感じでやっていますので、僕が現場についていても彼女たちに注意したことはあんまりありませんね。これが逆にパンプキンのいい一面なのかもしれないと思っています。

ファンの皆さんには、パンプキンの振付けや歌唱力を注意して見てほしいですね。いつでも一生懸命やっていますし、歌ではそれぞれパートをもって頑張っています。音楽的にも視覚的にも楽しめるアイドルなので、幅広い人に見てもらいたいですね。

PumpKin情報

パンプキンはパソコン通信ネットのEYE－NETでも活躍中！　そして、そのパソコン通信と連動した企画で、“☎03-353-5902”に電話するとパンプキンからのとっても楽しいメッセージ、情報を聞くことができるのだ！　メッセージを吹き込むこともできるから、しっかりメッセージをいれてちょーだい！　2人とも楽しみにしているからネ。その他、パンプキンに関する、問い合せは、サンミュージック後援会（☎03-354-8500）まで！

3000円プレゼント



◀みかりんが選んだのはカップ、ペンシルなど計3点
▼ちゃおはハンカチが3枚、小物入れ、くつしたの計5点。合計で8名にプレゼントだよ！

3名　5名

さて、恒例の3000円プレゼントコーナーだよ。今回はみかりんとちゃおにそれぞれ1500円分のグッズを選んでもらったんだ。パンプキンということで今流行りのパンプキングッズをプレゼント！　そして直筆サインのプレゼントも忘れてはいけない。こちらは10名のみなさんに。しめ切りは11月7日。巻末のとじこみハガキで応募してね。

▼「PumpKin」という部分は2人で「Pump」と「Kin」に分けて書いているんだよ！

10名

iDOL Data Bank

“みかりん”と“ちゃお”のデータはキミのパソコンの中に、キチンとしまっておきなさいッ！

	林　千春	城山美佳子
本名	林　千春（はやし・ちはる）	城山美佳子（しろやま・みかこ）
ニックネーム	ちゃお	みかりん
生年月日	昭和45年5月22日	昭和44年9月29日
星座	双子座	天秤座
血液型	A型	AB型
出身地	福島県	東京都
サイズ	身長152cm、体重38kg、バスト78cm ウエスト55cm、ヒップ85cm 足の大きさ23cm	身長158cm、体重45kg、バスト84cm ウエスト60cm、ヒップ83cm 足の大きさ22.5cm
出身校	堀越学園在学中	都内某高校在学中
趣味	キーボード	長電話
特技	犬の鳴き声　ワン・ツー・スリー	水泳
歌手デビューはいつ？	昭和62年11月18日	
ディスコグラフィ	★シングル『ブレッジハート（誓約）』('87.11.18)『太陽のハレーション』('87.4.21)　★アルバム『パンプキン学園』('88.6.21)	
TV・ドラマ・映画出演歴	『俺は男だ・完結編』('87.7) フジテレビ『志村けんのだいじょぶだぁ』('87.11～)	NHK銀河ドラマ『主夫物語』('86.6)『熱中時代スペシャル』('87.4)『俺は男だ・完結編』('87.7) フジテレビ『志村けんのだいじょうぶだぁ』('87.11～)
CM出演歴	なし	たくさんあって、わかんないです！
どんな性格	負けず嫌い、せっかち、がんばり屋	うるさい、なやみがない、泣き虫
自分の体で好きな所	目	ほっぺた
自分の体できらいな所	口、歯	むね
好きなファッション	ボーイッシュ	かわいい服、スカートとか…
好きなスポーツ	陸上、バスケット	なし（水泳はいい）
好きな動物	犬、パンダ	かわいい動物
きらいな動物	バク、ラクダ	こわい動物
好きな音楽	ポップス	なんでも
好きなアーティスト	長山洋子さん	長渕剛、杉真理、竹内まりあ、まっち、やっくん、聖子さん
好きな食べ物	肉うどん、うどん類	スイカ、ひれかつ、ようかん、新月堂のいちご大福etc.
好きな色	白、青、黒、みどり、いわゆる原色	赤
好きな絵	シックな絵	まんが、スヌーピーの絵
好きな場所	海、海の家	平和の森公園
尊敬する人	両親	千春chan
理想の男の子	一途な人	誰でもいい（わがままいわない）
きらいな男の子	わがまま、根にもつ奴	耳毛のはえてる人
よくみるTV	朝（月～金）6：30～フジTV“生中継ニューヨークのニュース”	ドラマ
好きな映画	SFファンタジー	なあんでも見る（ジャッキーチェンの）
旅行したい国	ニューヨーク	カナダ、ニューヨーク、ドイツ、香港
占いを信じる？	Yes,of course.	いいことだけ信じる
初恋はいつ？	幼稚園のバラ組、鈴木広幸くん	小学校3年の時に
いちばん大切にしている物は？	別にない…“両親”自分らしさ	母からもらったネックレス、電話
愛読書	Fine	ガラスの仮面、あだち充さんの本、生徒諸君、とにかくまんが
ライバルは誰？	自分	北島マヤ
弾ける楽器	ピアノ、トランペット、ベース	ピアノ、ギター、おこと
欲しい物	洋服、自由なTIME、一人暮らししたいからとりあえず部屋	洋服、スヌーピーもの、Wベッド
キスの経験	小学3年、はやとくんにむりやりKissされた…	マッチのポスターに
チカンにあったことは？	ある。今日も丸の内線で！！	ある！見たこともある
結婚は何歳でしたい？	22歳	28歳以上でする！
コンピューターをどう思う？	自分より頭が良い、家庭に1台欲しいですね	頭がいい…

●お知らせ●「アイドルデータバンク」に掲載されているデータを管理するソフトができました。対応機種は①PC-8801/mK2(5'2D)②PC-8801mK2SR/TR/FR/MR/FH/MF/FA/MA(FM音源対応・5'2D)③PC-88VA/VA2/VA3(FM音源対応・5'2HD)④PC-9801F/VF/VM/VX/RA(5'2DD)の4種類。FM音源対応の88シリーズの場合、メロディデータを入れればBGMも流れちゃうんだ。このソフトが欲しい人は郵便局へ行って、郵便振替用紙に必要事項を記入のうえ、900円（送料・DISK代含む）を口座番号 東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで送金してください。通信欄には必ず希望の対応機種名を最後まで正確に記入してください。なお、ソフト到着まで3週間ほどかかりますので、ご了承下さい。

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

SWEET DESTINY

作詞/吉元由美
作曲/林　哲司
編曲/船山基紀
歌　/中村由真

Sweet destiny
I want to be your girl
Sweet destIny
I want to be your girl

不思議なエスパー　あなたの知らない
未来を見せてあげたいの
100回呪文を説えてダイヤル
もうすぐ恋するはず

熱い熱いまなざしで
抱きしめるよう見ていたの
信じるpower　素敵なlover
気づいて

Sweet destiny
明るく誘惑のチャンスつくってあげる
Sweet destiny
元気してる？なんて　勇気は魔法
ふたりのfuture変えよう

私はhacker　あながフリーに
なるまで　切ないカレンダー
念じればほらね振り向いてsingle boy
感じるはずよ　デ・ジャ・ヴ

広い広いその胸で
静かに眠り込みたい
夢見るpower　涙のlover
お願い

Sweet destiny
聖女の微笑み恋して覚えてゆく
Sweet destiny
ずっと好きよなんてジョークに溶かし
ふたりのfuture決めよう

```
SWEET DESTINY          ナカムラ ユマ
T135@13L8Q705
R4EEEE4C4E.E.E2R4EEEE4G4
F.E.E4CCDE2R4G4F4E4D4C4E4DD1
R8R2R8FFFF4<A4>F.F.F2R4FFFF4G4
E.D.D4DDEF2R4G4E4D4C4<B>G1
R8R2R4CDEEEDGFED16D.R8R2<B>CDDD
C<B>DDG16E.R8R2R8F4FFFED4E4EEED
C4.R4A4G4F+G1R8R1A2A4CA1R8R8
GGGG4GG4C4D4E4.R4F4F4F4E4E
A-4.B4B4.AA1R2A2A4CA1R8R8GGGG4
GG4C4D4E4.R4F4F4F4E4EA-4.B4R4
A4A4A4A4AG4.F+4G1R4D4C4D4C1R1
$
```

©IVS音楽出版

```
タイヨウノ ハレーション          ﾊﾟﾝﾌﾟｷﾝ
T170@13V15L806
D4FA4.R4C4EG4.R4.GGFGFGAF4D
D4.R4D4FA4.R4C4EG4.R4.GGFGF
GAF4DD4.R4R1A4B-B-2R8R4E4F4
G4A4.AAE4D2.R4.F4FF4D4.G4GG4
E4.R2A6G6F6A1R1R4F4F>C4C4.<B-
A4B-4.R4C4CB-4B-4.AG+4A4.R4F4
F>C4C4.<B-A4B-4.R4.F16D16FG4A1R8
R4F4F>C4C4.<B-A4B-4.R4C4CB-4
B-4.AG+4A4.R2F6G6A6>C4<B-B-2R8
R2C6E6G6B-4AA2R8R2F6G6
A6>C4<B-B-2R8A2G2F2EFED1R8R
$
```

©サンミュージック

太陽のハレーション

作詞/尾関昌也
作曲/馬場孝幸
編曲/川上　了
歌　/パンプキン

そんなカッコつけなくてもいいのさ
夢に時間(とき)は反比例するけれど
遥か浮かぶシャングリラを
翼をひろげて　探そう
信じあうこと　通いあうこと
忘れちゃだめサ
Never Forget You
悩む背中を　つつんであげる
反射してる　太陽より輝いてよ
Shine, Shine, Shine
ハレーション

誰も夢を卒業してゆくけど
何にけじめつけるための卒業証書
白い靴を見つめずに
ロマンの切符を　つかもう
うつむかないで　ふりむかないで
約束してよ　Never Forget You
やさしい気持ち　見守りたいよ
まぶしすぎるガラスの朝　芽生えてるよ
Shine, Shine, Shine　ハレーション

(※くりかえし)

INFORMATION 新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドルの最新情報だよ(IDB003〜IDB011)

IDB003 小沢なつき

なつきちゃんのファーストビデオ『初めての体験(とき)』が11月2日にCBSソニーから発売になるんだ。定価4800円。年内には新曲も発売される予定になっているよ。

IDB004 姫乃樹リカ

11月2日に新曲が発売になるヨ！　タイトルは『アンバランスに抱きしめて』(SIDE1)『そよ風のささやき』(SIDE2)に決定。そして11月6日はリカちゃんの17歳の誕生日だ！

IDB005 生稲晃子

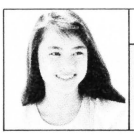
新曲『Virgin少年に接吻を』が9月21日にポニーキャニオンから発売されたよ。もう聞いてくれたかな？　新しいLPは11月下旬ごろ発売されるので首をなが〜くして待っていよう！

IDB006 国実百合

3rdシングル『秋色の街』が9月28日にコロムビアレコードから発売になったばかりの国実百合ちゃん。この秋は学園祭に数多く出演するぞ。詳しくは"SWEET SHOP Y.K"☎03(797)0660で。

IDB007 宮沢りえ

りえちゃんがドラマに出演することになったぞ。フジテレビ系『追いかけたいの！』(木曜後8:00〜)で主役は南野陽子。放送は10月26日から10回の予定。



IDB008 藤谷美紀

9月15日で15歳になった藤谷美紀ちゃん。3日早い12日にバースディパーティをやったんだ。当日は9月7日に発売された新曲『ひとりぼっちの神様』を披露。美紀ちゃん、嬉しそうだったよ。

IDB009 西村知美

とろりは10月12日から始まる『ネコふんじゃった！』(日本テレビ系で水曜夜7:30〜8:00)に出演決定。また新曲『ちゃちゃちゃのちゃ』が11月に発売される。

IDB011 坂上香織

香織ちゃんが3役に挑戦しているファーストビデオ『香織の…、わたしものがたり』が9月23日に東芝EMIから発売になっているよ。7月に尾道で撮影してきたんだって。

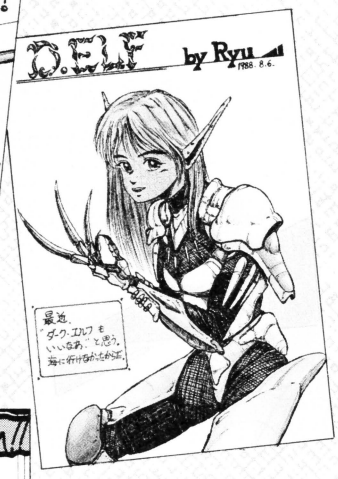
日本音楽著作権協会(出)許諾第8802716-801号

ひろばのコーナー

★リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
★ひろコの直撃インタビュー
★グッズ
★インフォメーション
★オタクのお宅
★エキサイティング・ライブラリー
★チャーリーのN.Y.便り
★パズル・クイズ
★私の日常
★タツヲのひとりごと
★プレゼント

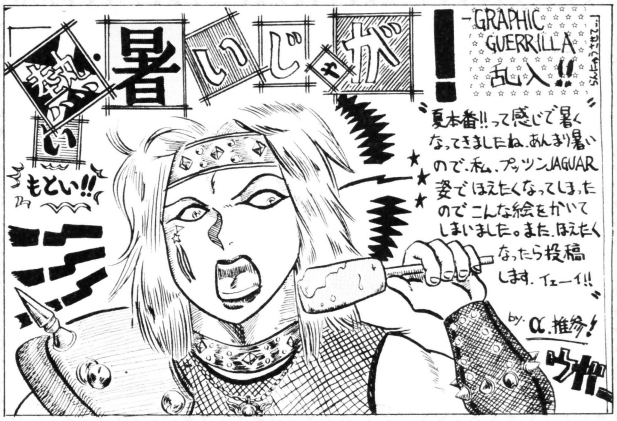
READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA

◀新潟県　Ryuクン
▼そう、岩城さんは荻窪に住んでいます。すてきでしょ？
いやあ、ちょっと見ないうちに、キミも大きくなりましたね。りっぱ！



▼島根県　じごく変クン
うん、ひろコも魔法を使ってみたいです。使えるようになったら、やり方おしえて！

▶岡山県　DMクン
はじめまして。意志の強そーな目がすてきですね。どしどし描いておくれ



▶神奈川県　アルファクン
暑い夏も長くは続かなかったね。でも、これからもひき続き、ほえてみてください

オレの友人Sは、自動販売機でジュースを買うと、まだランプがついていたので、さらに押すと、またジュースが出て来て、たて続けに4本出て来て、喜んでいたのだが、彼は500円玉を入れていたことを忘れていたのだった。　神奈川県　桂　望

※めずらしい人。しあわせなんだろうな、こういう人って。　（ひろコ）

ごく最近の話。友人Aの家で遊んでいたのだが、Aがなにか清涼飲料水を持って来てくれた。「うっ。何か変な味」と友人B。「これ、いったい、なにがはいってんの？」とボクが聞くと、Aは、「ん？　コーラがなかったから、ジンジャーエールを日本酒で割って牛乳を少し混ぜただけ」とのたまった。

こんなもんを出すAも変だが、一口飲んで「シュガーが足りない」と言ったDもすごいと思う。　広島県　兵頭法正

※Dはヘンだ。でも、ひろコも、その強力ドリンクを飲んでみたい。（ひろコ）

▲宮城県　ガーランドクン
楽しそーにイラストを描いてる感じで好感がもてますな。ほかのキャラも描いてみて。お便りもね

▲埼玉県　平松亜希子チャン
スクリーントーンってけっこう高いんだよね？　でも仕上がりがキレイだからいいんじゃない？

▼熊本県　赤星道明クン
たのもしい。べつにひろコも悪意はないんだけどね

▶宮城県　カーロス・Fクン
食費をキリつめて投稿してくれるなんてひろコも感激です。ひょっとしてダイエットもしてる？

▲和歌山県　白石美樹クン
サイケな感じのする絵。ひろコは気にいりました。受験がんばってね

▲神奈川県　SATAN坂　貴紀クン
そーです。あなたのために、『ロードス島戦記III』は生まれたのです！

◀茨城県　地球丸クン
車の免許は取れたかい？　秋になったら、東京までドライブしてみたら？

ある日、ボクは電車に乗っていた。ある駅で、発車寸前にポニーテイルの女子大生（らしき人）が、あわてて飛び乗った。彼女は、一応電車に乗れたが、扉にポニーテイルがはさまってしまい、次にその扉が開くまで、彼女はそこに忍者みたいにはりついていた。　埼玉県　小野栄太郎

※彼女には、ひと駅が永遠のように長く感じられたでしょう。お気の毒。
（ひろコ）

先日、山手線に乗っていた時のこと。池袋駅でドアが開いた時、急に、強風と共に雨が吹きこんできて、それはすごいものだった。その時、どこかのおばさんが「スクール！　スクール」と騒ぎながらはいって来るではありませんか。ボクは、たぶん、スコールのことではないかと思うのですが。
ひろコさん、どう思う？
東京都　小山智朗

※目のつけどころはよいんだけどね、そのおばさん。ツメが甘かったみたいね。
（ひろコ）

ウィザードリィフェスティバル

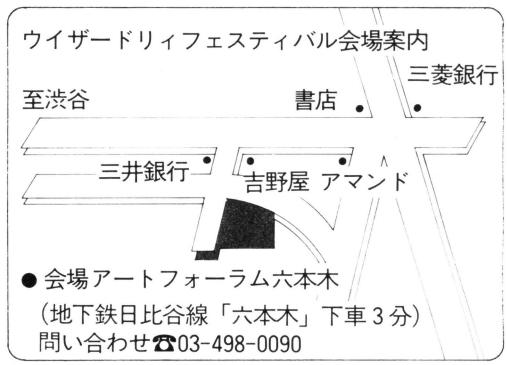
今年で2回め！　待ちに待ってたウィザードリィフェスティバルがいよいよ開催されるぞ！みんなして行こう！

来たる10月9日、10日の2日間、東京・六本木のアートフォーラム六本木において、「ウィザードリィフェスティバル」が開催される。

年に1度、『ウィザードリィ』のフリークを集めて行われるこのお祭りも今年で2回め。ウッドヘッド氏の講演やゲーム大会など楽しい催しがいっぱいだよ。入場無料。主催はアスキー。

日時：'88年10月9日13:00～17:00、10日10:30～17:00

会場：アートフォーラム六本木（地下鉄日比谷線六本木下車）



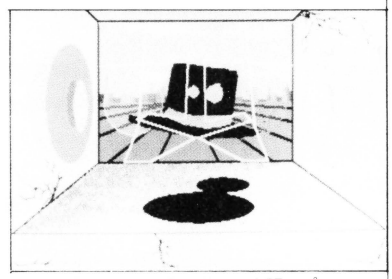
▲新作発表やオリジナルグッズの販売もやってます。フリークもそうでない人も楽しめる2日間だ

NEC パソコンアート大賞

NEC主催の『NECパソコン大賞』の、結果が発表された。

9月4日、漫画家の石ノ森章太郎氏、音楽家の小坂明子氏などを迎えて表彰式がとり行われた。

今年の作品テーマは「夢」、オリジナルプログラム部門のアート大賞に選ばれたのは富山県の中島勝さん（15歳）の、「A tireless runner」、優秀賞は、CG部門が神奈川県の東海林雄さん（16歳）、東京都の滝沢保子さん（17歳）、サウンド部門は、東京都の高橋大昌さん（16歳）、東京都の磯田健一郎・重晴さん（26歳）、アニメーション部門は東京都の須貝治夫さん（54歳）、新潟県の五十嵐大和さん（13歳）、デスクトップパブリッシング部門は福島県の金子淳子さん（18歳）。受賞者のみなさん、おめでとう。若手の活躍のめだった表彰式でした。



▲2部門のうちのもうひとつ、市販アプリケーションソフト部門の大賞、柴田尚子氏の作品

▲表彰式の様子

お・わ・び

私は5月号の「コンプティーク・ビルボード」に掲載させて頂いた「トトコンクラブ」の会長ですが、いろいろな事情から会の運営が不可能になり、応募してくださったみなさまには大変、ご迷惑をおかけいたしまして、申し訳ありません。

入会金の返却も、今、やっておりますが、若干、住所がわからなくて、返却できない人がいます。

心当たりの方は、下記までご連絡ください。

編集部のみなさんにもご迷惑をおかけして申し訳ありませんでした。

なにとぞ、よろしくお願いします。

ほんと一にすみませんでした。

静岡県　杉山貴啓

本人たちも反省しているし、入会金も返すということなので、どうか許してやってね。入会金の返却がまだの人は、ひろコあてにおハガキをください。責任をもって連絡をとります。（ひろコ）

ひろコの直撃インタビュー

松枝蔵人さんの巻

まつがえくろうど　1955年7月15日、新潟県出身。かに座、O型。11月1日に3作めの『聖エルザ・クルセイダーズⅢ聖戦！』が発売される。ヘビースモーカーでいかの塩辛に目がない。小学生の頃から計画的読書に励み、今日の礎を築いたのである。

H：今、とりかかってるのはどんな作品なんですか？

M：『ジェラルディン・サーガ』というファンタジーで、何巻までいくかわからないというキワモノです。カバーのイラストは麻宮騎亜氏が描いてくれてるんですよ。

H：『聖エルザ・クルセイダーズ』を書くにあたって、女子校の取材なんかされたんですか？

M：いや、してない。ストーリーが要求するキャラを僕が創ったという感じ。イメージ遊びができて楽しいです。

H：苦労話なんかありますか？

M：力を入れて書いたキャラ、美保ちゃんなんだけど、これが最初、人気がなくて、悩んだ。単行本が出たら人気が出て来たから、トータル的に読めばやっぱり、光る子なんですよ。

H：松枝氏のある日のスケジュールを教えてください。

M：目覚めたら起床。まずコーヒーを沸かし、2時間ぐらいレコードを聴く、元気な時はストーンズ、芸術的意欲に燃えている時は、フランク・ザッパ、ふつうの時はスティング。食事は飢えたら食う。あとは仕事、仕事、仕事。そして、世界に破れたようにふて寝します。酒は飲まないし、外出といっても本屋かレコード屋。

H：スポーツなどは？　イメージに合わない気もするけど。

M：（苦笑）やらない。あ、でも中学時代はバレーボール部で毎日練習してた。楽しかった！　オレたちの代ではじめて地区大会で1回勝ち進んだの。気分よかった。

H：不健康そうだけど、なにか悩みあります？

M：それが悩みといえば悩み。よく倒れるの。

H：本が14万部も売れて印税がずいぶんはいったと思うけど、運用はどのようにしてるんですか？

M：してない。はんこを押すのが嫌いなんだ。

H：最後に、夢はなんですか？

M：積んだままになってるあの本が読みたい。

忙しそうな松枝氏。根っからの作家なのでした。

イラスト／中野　豪

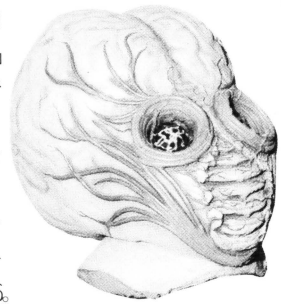
INFORMATION

耳バカ　目バカ　頭バカ

ＲＣサクセション「COVERS」を“安易な反戦、反原発ロック”とか、“「愛」だの「平和」だのといったアグネス的絞切り型（メッセージ）で気をひいている”とか言って、「これは音楽的退廃だ」と批判する人がいる。それがどうした!?　もともとロックなんてそんなもんでしょ。世間を騒がせたからって出るクギは打つ評論家の気がしれない。バーカ!!

©ポリドール

ファミリーランドでホラーしよう



９月15日～11月８日まで開催中の「HORROR WORLD '88」まだ見てない人はすぐ見に行こう。日米のSFX映画に使用されたマスク、モンスターなどが所狭しと展示されてる。会場は御殿場ファミリーランド。入園料は大人500円、子供300円。●☎(0550)83―1616。

GOODS

ボディ

この秋、話題の大物!!
ボディは第４の食事です！
元気になりそうネ

▲パッケージのデザインも新しい！

“第４の食事”として、今から話題をさらっているのが、明治製菓からこの秋に発売される「ボディ」。

日本人好みのほのかな甘みはおなかにもたれず、空腹感を満たしてくれる。味はナッツミックスとシリアルミックスの２タイプ。コマーシャルキャラクターに起用されたのは、ＴＶコマーシャル初出演の長渕剛。

この秋の目玉です。お問い合わせは☎（03）273―3378。

キミもソフトハウスの僕（シモベ）になってみないか！

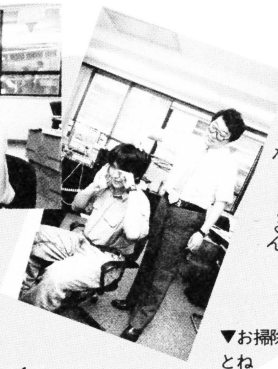
――ひろコさん、こんにちは。ひろコさんを見込んでお願いがあります。ボクはブレイングレイのゲームが大好きなのです。『抜忍伝説』『ラスト・ハルマゲドン』最高！　ボク、なんでもやります。ブレイングレイに連れてってください。お願いです。ひろコさん！――

東京都の猪狩雅之くん（16歳・B型）からこのようなおハガキを受けとったひろコは、さっそくこの新企画を実行に移した。要するに、僕（シモベ）として働く気があるならソフトハウスに連れてってやろうというものだ。以下の写真がその結果だっ！

▲「よろしくお願いします」。面接は合格みたい

▲美人のゆかりさんの手ほどきで…

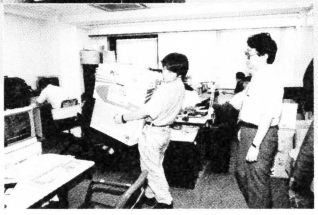
▲ニヤニヤして電話に出ちゃダメ！


▲ホーラ！に怒られた　飯島さん

▼お掃除もしないとね

▲イカリのサクセスストーリー

▲えーっとこれはこっちでしょ


▲肉体労働も楽しいイカリくん

▲労働のあとは気もちイイナ

イカリくんの感想

ふっふっふ、ついにブレイングレイを乗っ取ったぜ！

思えば苦しかった修行の日々。掃除のおじさんに身をやつし、電話番などの仕事をガマンしたかいがあったあ。

これで、この会社はオレの物だ。『ラスト・ハルマゲドン』をテープ版で出したりPC－6××1で2万円で出したりするのもオレの自由だ！　ほらほら、サボるんじゃないっ。コラ、飯島！　お茶を入れてこんかい。ゆかりちゃ～ん、肩もんでくれない？　あっそう、そこそこ。

まったく社長というのは、極楽じゃのうハッハッハッ。

と、言いつつ『ラスト・ハマルゲドン』のテレカをもらい、ホクホク顔でブレイングレイのビルを後に、おとなしく帰ってきたのでした。

飯島さんの感想

この企画はソフトハウスはみんな喜びますよ。イカリくんはデイヴに似てるから小デイヴと命名しよう。

飯島

★コンプティークでは、ソフトハウスの僕になりたい少年を大募集している。官製ハガキに、憧れのソフトハウスに対するキミの思いをつづって、住所、氏名、年齢、学校名を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送られたし。

オタクのお宅

夏の間いつでもでれーんとしてたオタク慰問団も、秋はバリバリお仕事頑張る。ちょっぴり冷たく頬をなでる風に、なんかこう、やる気になっちゃうんだよなああっ！　というわけで今月は横浜へ遠征。またもや面白いぞ。

▲メタルフィギアに囲まれてご満悦の坪井さんだぞ！

▲一見、ゴチャゴチャに見える机の上。しかし、そこには、彼なりのメソッドが

オタク慰問団にいきなりの襲撃をうけたのは、ななななんとインテリジェンスな中学校の国語の教師！　しかもうらやましいことに、そこは私立の女子中学!!　そんな果報オタクは、横浜駅からさらにまた何コか電車に乗ったところに住む、坪井俊弘氏、25歳だ。大学時代はヘビメタに狂い、おとうさんの仕事はお寺の坊さんという、なんだかわけのわかんない人生を歩んでいるすご腕野郎。いかにも「マジメで生徒に好かれちゃうセンセー」という風ぼうからは想像もできない男の人生をスルドくレポートしてみよう……と、オーバーな言いまわしで、坪井さんの宝物を紹介していきましょう。

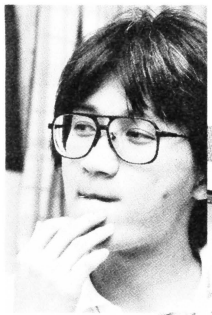
まず、部屋に入っておどろくのは、本とレコード、ＣＤの多さ。それにゴチャッと立ってるメタルフィギアとその作りかけの部品の数々です。フィギアのほうはスケバン刑事にレッドキング、デビルマンなど、いろんな種類が目白押し。細かいものをひとつひとつていねいに組み立てていく坪井さんの手は、まるで生まれたばかりの自分の娘を、おふろに入れてるときのよーなやさしさに満ちていました。これらが仕事に疲れて戻ってきた、坪井さんをあたたかく迎えてくれるのでありました。

そして本は、マンガから文学から荒俣宏の超々マニアックな恐竜の図鑑まで、ジャンルの広さはとどまるところを知らず。マンガでは、いしかわじゅん、文学では森鷗外、どこか流れに共通するものがあるような気もするけど、よく考えるとまったくメチャクチャ。つまり思考回路があちこちに散らばってる、ということになるでしょうか。なんか、すごい。

そのメチャクチャさは音楽の趣味にもしっかりあらわれています。なにしろ「数えたこともないんでまるでわからない」というほど枚数のあるレコード、ＣＤは、ちらっと見ただけでもメタルあり、早見優あり、めんたんぴんあり、Junスカイウォーカーあり、と、傾向がてんでバラバラ。というよりは、そもそも傾向なんてものがないのでした。フツーの人なら、たとえばさだまさしがあるならオフコースも１枚ぐらいあるとか、尾崎豊があるならハウンド・ドックもあって、ついでにアルフィーも好きよってな具合いに、だいたいの趣味やお人柄がそこにあらわれてると思うんだけど。坪井さんて、一体なに者なんでしょう。頭の中をもう少し深く読みとってみたい気になるけど、たぶんこーゆう人はずっとずっとわかんなくて面白いんだろうなあ。

あ、それから坪井さんちには“呪われたギター”ナビゲーターESPというのがあって、これは１曲坪井さんがヘビメタをかき鳴らすと、必ず弦が切れちゃうというシロモノ。不思議な人やなー。

（'88.8.5取材）



◀Ｓ38年１月24日生まれ坪井俊弘、顔をかく

▶坪井氏マンガをかかえるの図。いしかわじゅんの、「パンクドラゴン」でありますね

▼趣味の本、レコードたち。ジェイソンマスクはなぜか中村由真のポスターにかかってた

▶メタルフィギアをていねいに組み立てる坪井氏。その目には狂気…じゃない、優しさが

▶これがうわさの呪いのギター。自分の学校の先生がヘビメタ野郎だったら君はどーする

EXCITING LIBRARY

先江進文庫 18

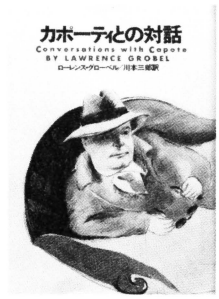
ファントム 上・下

私がディーン・クーンツの文章術に傾倒していることは、すでに何回か述べた。したがって、彼の最高傑作といわれる『ファントム』が翻訳出版されれば、何はさておいても、推薦するっきゃない。しかし、少しばかりタイミングが悪かったのも事実。

彼の最近作『WATCHERS』をペーパーバックで読んだ直後に日本語の『ファントム』を読んだのだからたまらない。『WATCHERS』の方では、バイオテクノロジーによって生まれた知能をもった善と悪の生物の闘い。一方『ファントム』の方では、時代を越えて現代に出現した〈太古の敵〉がスノーフィールドの住民を皆殺しにする。要するに、両方とも現実には存在しない生物の恐怖、というストーリーの骨格は

ひろコの今月の一冊 カポーティとの対話

若〜い読者にはなじみがないかもしれないが、映画『ティファニーで朝食を』の原作者といえばわかってもらえるかな。「私はアル中である。私はヤク中である。私はホモセクシュアルである。私は天才である」との名言を残し、作品も衝撃的だったけど、1984年に59歳で死亡するまでのその人生、それはすごいめちゃくちゃなものだった。10代の頃から作家として認められていて、アメリカの社交界の裏まで知りつくしていたわけだけど、その観察力の鋭さってのは優れてるし、それを文章にするという勇気もりっぱなもんだ。そのカポーティに著者がインタビューを申し込み成功したのが本書。毒舌家のカポーティが、著者には心を開いて、今までの人生を気持ちよく回想している。



I500円
L・グローベル著 文芸春秋

BOOK REVIEW

ちょっとピンボケ R.キャパ著

戦争映画の名作が次々に作られている昨今、忘れてならないのはやはり、ロバート・キャパの存在だろう。

戦争の真の姿を伝えるために危険をかえりみず、戦地へ飛んだカメラマンのキャパ自身の筆による戦争の記録が本書。あまりにもあっけない彼の死が哀しい。人々に愛された人ほど早死にするっていうのは本当なのかも。

文春文庫
360円

お陽様なんか出なくてもかまわない 多田由美子著

作者と読者が同じ時間のレベルで、作品を見守ることができるという点で、漫画は小説の優位に立っている。そして、文体が内容を決めていくように、絵のタッチがストーリーを決定する権利を持っているような印象を受ける作品集だ。アメリカの田舎町の匂いがビシビシ伝わってくる。すごい作家が登場したものだ。

角川書店
980円

哀愁時代 赤川次郎著

『追憶時代』同様、殺人や犯罪の謎解きはないのだが、人生とは、それだけで謎なのだということを思い出させてくれる。

24歳・地味なOLの純江と課長の松井の出会いでプロローグが始まる。そして、次章では、3年前の明るく華やかな、まるで別人のような大学生の純江が映し出される。

3年の間に、何が彼女を変えたのか。

角川文庫
340円

ベア・ダンジョン "熊の"J・ピーターズ他著

テーブルトークRPGとしての『T&T』のシナリオである。4〜8人ぐらいで遊ぶのが最適なので、友だちを集めてね。

今からキミたちは、魔法の時代に生きる冒険家のパーティだ。

モンスターを倒し、秘宝を手にいれ、富や名声を求めて、冒険の旅に出発しよう。

ダンジョンがキミを待ってるゾ。

社会思想社
520円

エキサイティング・ライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント！ 欲しい本のタイトル、あなたの氏名、年齢、住所、学校名、学年をハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。

いまや、コーナーの常連となった、クーンツの最新作だっ！

同じなのである。

ハードボイルド小説でもそうだけれど、とくにホラー小説では、同じようなものを続けて読むことは、けっして上手な読書術とはいえない。“ぞー”とするのはたまにでいい。連続して恐ろしい小説にひたってしまうと、恐ろしさが体にしみ込みすぎて、本を読む体調を狂わされてしまうのだ。

それほどに、『ファントム』は恐ろしい、と私は言いたい。ただ気持の悪い化け物を描いたり、血や生首を飛び散らすだけの単純な恐ろしさではないのだ。わけのわからない物が、だんだん恐ろしい姿をイメージの中に形成しながら、読む者に近づいてくる感じ、といえばいいだろうか。

風光明媚な田舎町に異変が起こった。一夜にして全住民が死んだのだ。たまたま町を出ていて助かった二人の姉妹は、生者を捜してゴーストタウンをさまよった。いったい何がこのような惨事を招来したのか。悪疫、放射能、有毒化学物質、それとも軍事用に開発された最新兵器か。だが、見つかるのは胸のむかつく異様な死体ばかり。中には首や手を切断されオーブンに入れられた者や、何かを恐れてバリケードを築き、拳銃を乱射している者まで発見された。

警察のほかにも生物化学戦防衛隊まで調査に乗り出した。だが手がかりは浴室に残された〈太古からの敵〉ただひとつ。やがて人々は姿なき殺人鬼のまえに一人、一人といたずらに屍の山を築いてゆく。いまやスティーヴン・キングと肩を並べるベストセラー作家が、スピーディーなストーリー展開と迫真の描写力で、全米の読者を心底戦慄せしめた傑作！

とこのように早川さんも力んでいる。つぎつぎとクーンツ作品が翻訳されそうだから、キミは恐怖に対する覚悟を決めておいた方がいいぞ。

◀ディーン・クーンツ著
ハヤカワ文庫　各500円

イラスト／中村　亮

引っ越し貧乏
新井素子著

結婚式、新婚旅行と、なんとか無事にきり抜けた陽子さんと正彦くん。次から次へと信じられないような事件が起こるけど、とりあえずはシアワセそう。さて、今回は、引っ越しの物語。

でも、猫を飼いたいからって、新居を購入しちゃうのって、とっても大胆だと思わない？　ま、そこが好きなんだけど。

角川書店
340円

猫とコンピュータ
高沢恭子著

イラストレーターの書く文章って奇妙におもしろいものが多いものだ。3番めの目がどこかにあるのかな？　さて、著者の自宅にある日、コンピュータが侵入して来た。

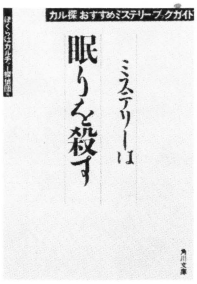
彼女ばかりか、夫も息子もコンピュータに夢中になった。著者にとって、コンピュータは、愛猫ホンニャア同様、かわいいペットのような存在なのではないだろうか？　項目別に両者を比較しちゃったりしてるし。

日本ソフトバンク
1200円

新潮社
360円

サイバーサイエンス 世紀末電脳科学
大宮信光他著

サイバーパンクとは、ウィリアム・ギブスンの『ニューロマンサー』をテキストとしていることはご承知のとおり。（映画『ブレードランナー』の原作がこれだと言っても信じられると思わない？）文化の革新は世紀末に起こるという説があるが、今、まさに渦中にいる我々は、世界破滅の“キイ”だって手中にしているのかもしれない。



角川文庫
300円

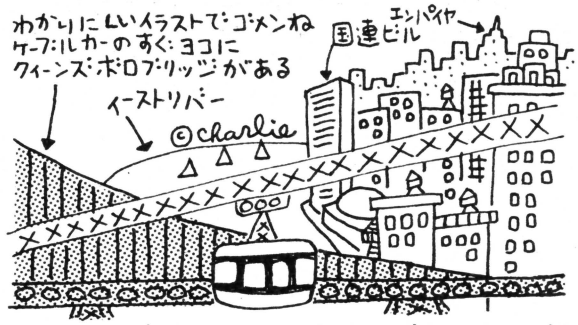
ミステリーは眠りを殺す
ぼくらはカルチャー探偵団編

ミステリーにとりつかれ、眠りを奪われた数々のフリークたちの、憎みきれないミステリーに捧げられたエッセイ集。

そのミステリー遍歴を綿々とつづったものもあれば、解説風なものありで、もう、今すぐ、なんか読みたくなっちゃう。

そして、あなたも、今夜から、著者たちを陥れた、ミステリーのワナにはまってしまうでしょう。

Charlieの使い

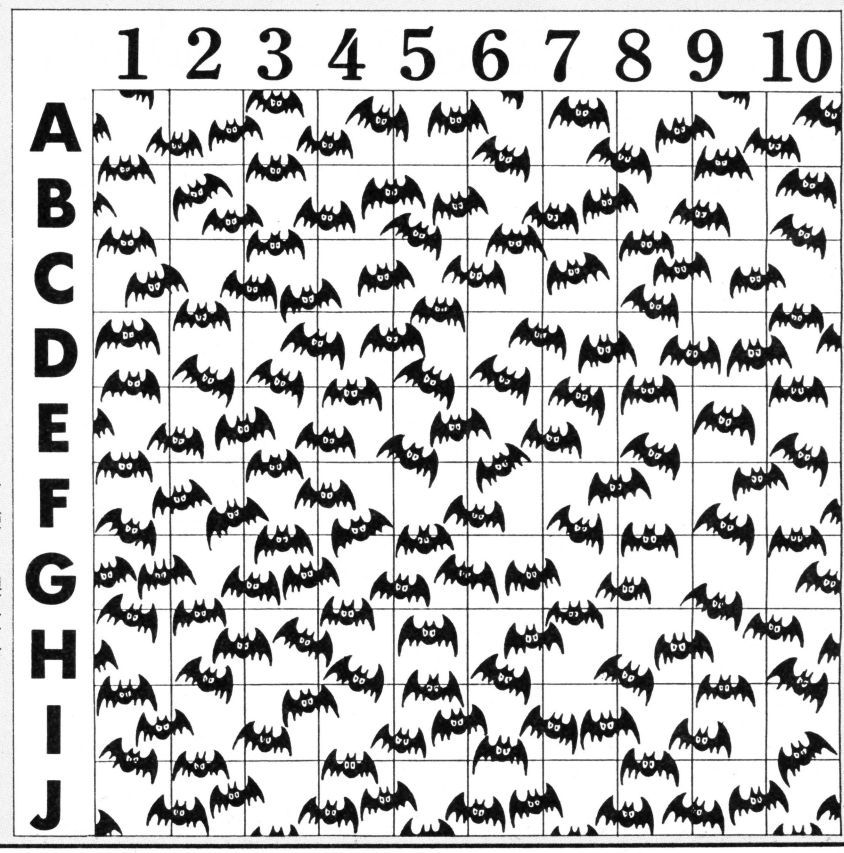


“マンハッタンの眺望を楽しむ一番チープな方法”

今月はこのコラムを読んでNYに行きたくてもたってもいられないキミに送るお得な情報。NYに来るのは様々な理由からだと思うけど、やっぱり摩天楼観光も重要なポイント。ポピュラーなのはマンハッタン島一周のサークル・ラインという観光船で15ドル。3時間たっぷり楽しめるゾ！NYには他にも自由の女神行きのフェリーやサウス・シーポートからのクルースなどなど船のコースがたくさんあるのだ。大人になったらディスコ付きのゴージャスな船でマンハッタンの夜を一周してのもいいよネ！だけど今回はもっとチープな方法の紹介。まずビルの展望台。これはエンパイヤ、RCA、ワールドトレードセンターともに大たい3ドルくらい！ずっと居たってかまわないし、エンパイヤは夜10時までだから遊んだ帰りでも大丈夫。でももっと安上りなコースもあるのだ。しかもケーブルカーだゾ！このワンダーなコースは59丁目からイーストリバーの中洲風小島ウェルフェア島へ向かう5、6分間のコース。15分毎に出てるケーブルカーはたったの1ドル！上からの眺望もステキだけど対岸からイーストサイドを望むのも格別!!

PUZZLE QUIZ

パズル・クイズ



パズル制作／草野公平

迷宮の空には吸血コウモリがいっぱいだ。さて、1—Aのマスの絵柄とまったくおなじ絵柄のマスはどこにあるかを捜すのが、今月のキミの使命だ。さて、どれかな？

答えのわかった人は、官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。5名にTシャツをプレゼント！

先月号の正解は、⑥番でした。できたかな？

●先月のカクレサトウは211ページにおりました。正解者は静岡県の鈴木亮クン他4名。なお、9月号のカクレサトウ発見者なしと報告しましたが、実は20名ほどおりました。ごめんね。Tシャツを送ります。

私の日常

9月3日　午後4時起床。強力な空腹。しかし、食べ物がみつからないので、午後6時に再び就寝。午後9時に起きる。さらに強烈な空腹。食べ物がないので代わりに（代わりにも何にもならないが）ビールを呑む。ビールを呑んでいるうちに眠くなってきたので、また寝る。人生は空しい。

9月4日（日）　異常な空腹で明け方に目覚める。午前11時、母親がセキネの肉まん（赤羽の名物だ）を持ってやってくる。母はありがたい。人類は私の母に感謝すべきだ。

午後1時、妻、母、妻の母とともに妻の父親の見舞いに横浜市大病院を訪れる。帰りの運転は私が受け持った。免停中でありながら運転する私を母は「偉い」という。母はありがたい。世界中が母だったらいいのに。

9月5日　A新聞社に出した原稿について書き直しを要請される。「ふざけるな」と思ったが、思わず「はい」と言ってしまう。私は権威に弱い。電話を切ってから「ふざけるな」と言ってみるが、空しい。書き直しにとりかかるが、不快で筆が進まない。ふざけるなというのだ。

9月6日　大学時代の友人S太郎が事務所を来訪。ついつい「昔は良かった」という話になるが、本当は昔だってそんなに良かったわけではない。若かっただけだ。夜、電話が5件。いずれも原稿の催促。「はい」と答える。

9月7日　A新聞社は「一番良い原稿をウチに回してくれ」と言う。甘ったれるんじゃない、オレはお前の母親じゃないぞ、と思いながらも、口は「はい」と言っている。午後4時、原稿を提出。もちろん、くさった2度ネタを送りつける。原稿に赤を入れられると、必ず報復する私を、人は「赤報隊」と呼ぶ。そうだとも、私は権威には弱いが、陰険だ。

小田嶋隆（おだじまたかし）
超売れっ子のテクニカルライター。30代にはいって突如、『ゴルフ』『カラオケ』と、2大おじさん娯楽に凝りだした。

大江戸寝ワールド

中野 豪

タツヲのひとりごと

▲元気に笑顔をふりまいてくれた由真ちゃん。アタシのクビもつながった……

長年表紙撮影をやってるといろいろとあるものなのだ

緊急事態発生！　それは撮影の前日、土曜の晩だった。由真ちゃんが倒れた!!　明日の撮影はムリ!?　（専門用語でドタキャンという）ド・ドヒャー!!!　しめ切りが……。オマケに担当のツカダはどっかに遊びに行っちまって行方不明。徹夜で関係各方面に連絡をとったおかげで、また白髪が5本ばかり増えてしまった。結局2日後に元気な由真ちゃんが登場してくれたので、なんとか間に合ったが、楽しい撮影の影には…。

先月の

はい、今月の懺悔は、40ページに集中。まず、「ソフトセールストップ20」の『イースII』ですが、これは、実はロムが発売されておりません。

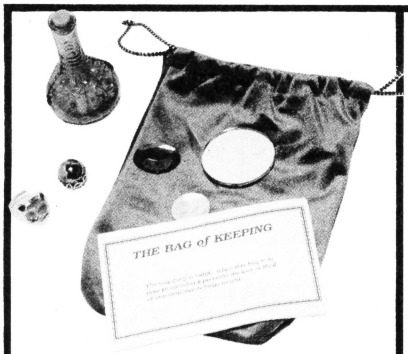
また、『ソーサリアン』のX1はターボでした。

大変、失礼しました。ごめんね。

読者のみなさんの中でも、“懺悔”を発見した人は、ハガキや電話で知らせてね！

よろしく。

イラスト／中野 豪



海を渡ってきたマジックアイテム8種

編集部員Sが、アメリカのミルウォーキーで行われたゲームの集い“ORIGIN”で購入して来た魔法の8点セットを2名にプレゼント。“D&D”のすてきなアクセントになってくれそう。美品です。

ピュアな香りを届けちゃおう

刀根麻里子嬢のNEWアルバム『PURELY』の発売を記念して作られた同名のパフュームを10名にプレゼント。彼女のキャラクターのようにさわやかな香りだ。ガールフレンドへの贈り物にもなるでしょう。

今年の夏はビーチバレーがはやりました！

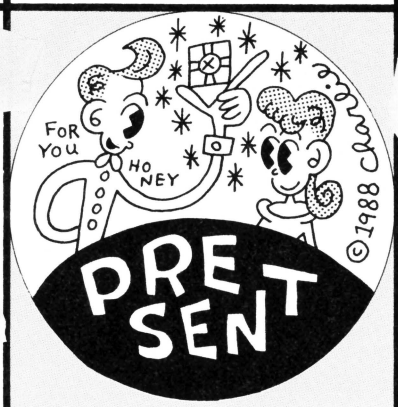
今月号でも、力いっぱい紹介しているT&Eソフトの『サイオブレード』。アニメのようなつくりが話題になってるよね。さて、その『サイオブレード』のビーチボールを5名にプレゼント。夏が過ぎてもビーチボールで青春しよう。

上級D&D®のユニフォームにしない？

今月号から始まった安田均氏による連載『アドヴァンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』®。

それを記念して、SSIのオリジナルTシャツを5名にプレゼント。

本誌も読んでね。



応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'88年11月7日。

バンソウコウを顔のアクセサリーに

“顔のまん中にバンソウコウを貼ることを許した女の子”ってことで話題の円谷優子ちゃんのデビュー・シングルは『HELP』に決定！

で、キミがけがしたときにもヘルプしてあげるってわけで、すてきな救急セットを5名にあげちゃおう。

備えあれば憂いなしだ。

夜目にも明るいポスターだよ！

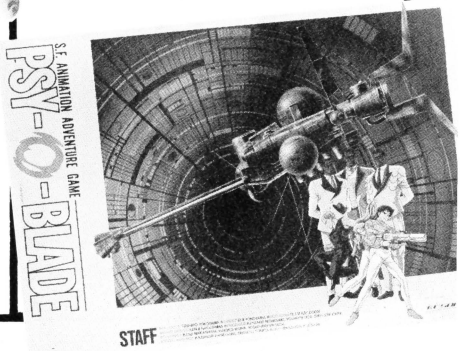
T&Eソフトよりの『サイオブレード』キャラクターグッズ第2弾はピカピカ光るポスターだ。

グッドセンスなおマケを、ふたつもつけてくれたT&Eソフトの肝っ玉はりっぱだと思う。

ブレイングレイ様、また遊びに行っていい？

突然、おしかけてお仕事の邪魔をして、それでもってプレゼントまでもらっちゃった新企画『キミもソフトハウスの僕になってみないか』は出足好調！

その時の戦利品をキミたちにも分けてあげちゃう。ブレイングレイの飯島さんから『ラストハルマゲドン』テレカを5名に。



☆雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網

ドトウの勢いで始まる『大江戸』だい。今月はもうムチャクチャ!!　〝代官〟は誕生するわ。特別賞は3人に大出血サービス。え〜い、もってけドロボ——!!　今がチャンス。情報はやく送れ……。

どっひゃーん!!　突然ですが、埼玉県の角井恒くん、おめでとう!!　キミは今月から“代官”に昇格だ。雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ、日々精進したかいがあったな。うれしかろう？　泣け!!　今日はおもいっきり泣くがよい。5回目の投稿で勝ちとったこの栄光。だが、これで終わりじゃないだろうネ。ガンバレ!!　まだ上があるぞ、というワケで「SLG劇場」からはほか3名。

「KEIKO組」からは6名。うちイラスト採用者は2名なのだ。神奈川県の坂貴紀くんはいつも送ってくれるうえに、うまいときている。こういうキミには特別賞もつけちゃうぞ!!（う〜ん太っ腹だネ）みんなも、ネタ探しに疲れたら、気分転換にイラストでも書いてみては……。「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からの“町人”昇格は9名。このひとたち以外に、今月も採用された栃木県の加藤征宏くんと愛知県の中島芳隆くんのふたりは、すでに7月号で“町人”になっている。というと……。ところがどっこいギッチョン、チョン。キミらは特別賞どまり。つぎに期待しているョ。バイバイ。

公布

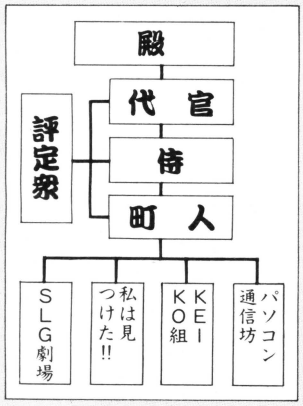
左の者　代官とする

角井　恒〈埼玉県〉

以下　町人とする

野口　淳平〈東京都〉
瀬崎　隆行〈〃〉
浅古　朗〈〃〉
桜井　誠一〈〃〉
坂　貴紀〈神奈川県〉
石井　元康〈〃〉
田中久仁彦〈〃〉
小川　敬司〈〃〉
平河　靖行〈〃〉
工藤　浩正〈長野県〉
清水　暁央〈〃〉
島崎　昭博〈福井県〉
児玉　竜二〈岐阜県〉
川口　徹〈静岡県〉
鈴木　智也〈〃〉
江見　明子〈愛知県〉
山本　浩孝〈〃〉
宮口　景至〈大阪府〉
中岡　将〈愛媛県〉

◎大江戸身分制度



このコーナーは「SLG劇場」「私は見つけた!!　僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られてきた情報から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに、“町人”“侍”“代官”の称号を与え、最終的には“殿”を決定しようというシステムなんだ。

●賞品

代官…ソニーウォークマン
侍…ロゴ入りシステム手帳
町人…ロゴ入り筆ペン、オリジナルメモ帳
特別賞…オリジナル手ぬぐい

イラスト／椙村嘉一

今すぐここへリクエスト

お応えします。あなたのためのベストプラン

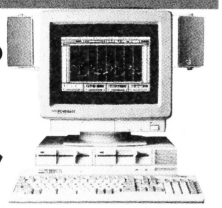
電話一本即納!! 安心と信頼で応えます。

1. 全品長期保証付
（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。(1〜72回払いOK)
4. 代金引換システム。
（商品引渡時の代金支払いでOK）
5. ボーナス2回払いOK。
（月々のお支払いはなし）
6. 冬のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。
（日曜・祭日配達可。離島は有料）

新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

PC-8801MA

**鮮明なサウンドを実現する
ステレオ12音源と
第1・第2水準漢字ROMを
標準実装した高感度マシン**



プラン1128 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	339,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン1129 88MA超お買得ワープロアートセット 37%引

PC-8801MA	198,000円
CMT-147S(0.39ミリアナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	440,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価275,000円

8,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
5,500円×60回	ボーナス なし

プラン1130 88MAワープロ通信セット 33%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
COMSTAR1212AT(1200bpsモデム)	21,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	488,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価328,000円

10,000円×24回	ボーナス29,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1131 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS-88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	510,680円

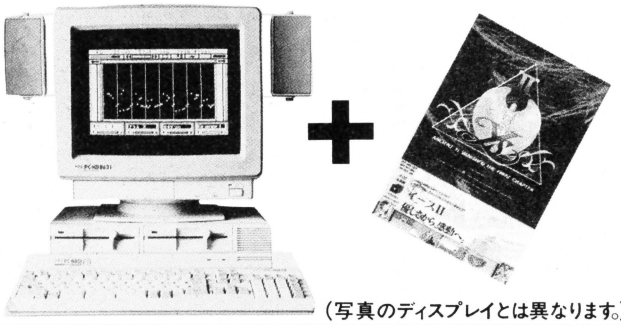
クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

PC-8801FA ゲーマー絶対注目

買ってすぐ「イースII」が遊べる。



(写真のディスプレイとは異なります。)

プラン1140 88FA超お買得基本セット 36%引

PC-8801FA	168,000円
DM-405(2,000文字、カラーCRT)	67,800円
PC-CA403(21ピンRGBケーブル)	6,800円
イースII(アクションロールプレイングゲーム)	7,800円
定価合計	250,400円

特価159,800円

10,000円×12回	ボーナス27,400円×2回
6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
5,400円×36回	ボーナス なし

プラン1132 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	303,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン1133 88FA超お買得ワープロアートセット 38%引

PC-8801FA	168,000円
CU-14BD(0.42ミリ、アナログCRT)	69,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	390,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン1134 88FAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	474,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン1135 88FA本格ワープロアートセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR406H(80桁、高速、カラー熱転写プリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオボード、65536色表示)	49,800円
PI(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
イメージターボ88(ハイディーイメージスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	554,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
3,500円×60回	ボーナス27,100円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

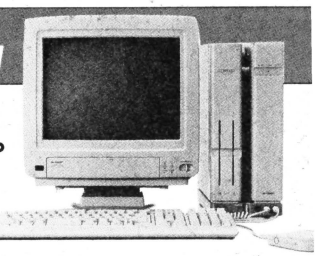
0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢 0466(43)1775　静岡 0542(54)0696
札幌 011(771)4971　名古屋 052(581)4325
盛岡 0196(24)3172　大阪 06(362)5057
仙台 022(267)5371　広島 082(293)0811
新潟 0252(75)5076　福岡 092(481)0502
東京 03(226)9286　FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000 ACE / ACE HD



ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。ますます熱くなるクリエイティブワークステーション可能性を秘めたマシン。

プラン1143 X68000ACE純正基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	462,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
5,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1144 X68000ACEミュージックセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MUSICPRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	523,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
3,500円×60回	ボーナス28,800円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1146 X68000ACEHD純正基本セット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	542,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1147 X68000ACEHDアートセット TELにて

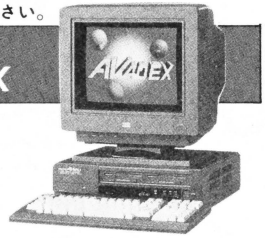
CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	653,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

FM77AV40EX



ワープロも、パソコン通信もアニメも。もちろんAVも。楽しめる高性能パソコン。

プラン1152 AV40EX純正基本セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字、カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン1155 AV40EX純正アートセット 37%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、テレビ内蔵)	138,000円
FMPR-204B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	505,880円

クリーニングディスクサービス

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

PC-88VA2・3

プラン1136 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	439,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン1137 88VA2お買得ビジネスセット 34%引

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT)	99,800円
PR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	589,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,000円

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1139 88VA3純正基本セット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	539,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス　なし

FM77AV20EX

プラン1156 AV20EX純正基本セット TELにて

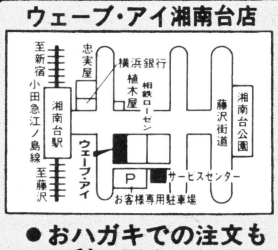
FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

クリーニングディスクサービス

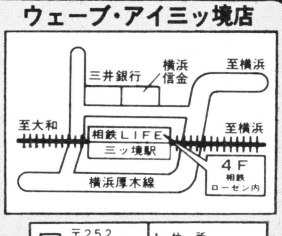
ウェーブ・アイ特価

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス　なし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

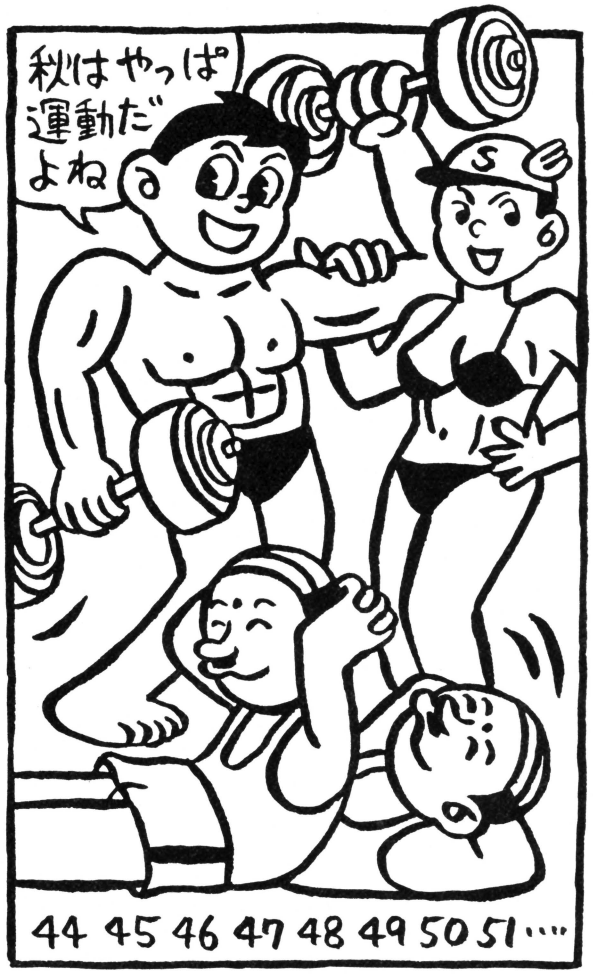
〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467
㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1
※ 第二・第三火曜日 定休日

Hard Pack Page

今月は新製品がどかどか出ました。なんといっても注目なのは、ソニーと松下電器から発売されたMSX$_2$+の2機種。MSXの2年ぶりのモデルチェンジ。それだけでも話題になるのに、この機能。ウーン、思わずうなってしまう。おなじみの“Mac”の連載は、久びさに硬派で決めてみたぜ！



NEW PRODUCT 1
これからにゃこれしかないぜの電子辞書

電子辞書ってーのが登場して、もう何年になるのかな？　最初の頃のものって、1行表示でしかも20文字くらいしか表示できなかったんだよね。だから和訳もいちばん代表的なものしか登場しなくて、ほとんどオモチャ並みの機能しかなかったの覚えてるかな。だから「こりゃー使えんわ」なんて思ってしまって、すっかりごぶさたしてたら、最近の製品を見てぶっとんでしまった。

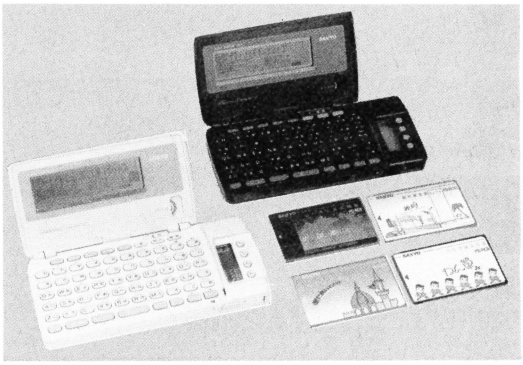
三洋電機が出したポータブル電子辞書「ＥＤ―２」(29,000円)は、なんと単語の意味だけじゃなくて、発音記号、例文、変化形、果ては類似語、対意語、反意語まで表示するんだって。おまけに、時計、アラーム、世界時計、時間割表、カレンダー、為替レート換算なんて機能まで付いている。

これだけでも、ギョエと思うのにＩＣカードを使うと、よりパワーアップするんだ。同時に発売されたカードには、「血液型星占い」(5,000円)、「高校受験英単語」(7,000円)、「ビジネス英和辞書」(10,000円)、「旅行英会話」(7,000円) などいろいろな種類があるぞ。

それから10月中には、エプソンと共同開発した専用プリンタが、2万円前後で発売されるというから、周辺装置も万全だね。

ファミコンとパソコンだけでも、十分うらやましかったのに。こんなものまで使えるとは、ほんま最近の子は恵まれとるなー。あーオイラ、生まれてくるのが早すぎた！　これさえあれば、今ごろオイラも「英語ならマカセナサイ」と自信もって言えたのに……（と、とりあえず時代のせいにすることにしよう）。

問い合わせ／三洋電機 ☎(03)835-1111



▲三洋電機　ポータブル電子辞書「ED-2」(29,000円)

イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT 2
本の背表紙に印刷したい時ってどうする？

人間、時には、みょーに情けない状況におちいることがある。先日とあるレポートをワープロで書いた時の話だ。何日もかかって原稿を作って内容は万全、表紙もつけてきちんと製本したと思ってくれ。いざ、そいつを持って行こうと思った時に気がついた。なんと、レポートの背表紙にタイトルを入れ忘れている！
時間は迫っている。もう表紙を作り直す時間はない。どうしよう、どうしよう、オロオロ……結局、背表紙だけが手書きになってしまった。全文ワープロで書いて、レーザープリンタで印刷したカッコいいレポートなのに、本棚に収まった時には、手書きの背表紙しか見えないなんて。なんでプリンタは背表紙に印刷できないんだよ！

こんな悲惨な目に会いたくなかったら、このＨＡＬ研究所のハンディプリンタ、「HWP-10」(29,800円) を買うことを強く薦める。こいつがあれば、ビデオケースや箱、封筒なんかにも簡単に印刷できるよ。ＰＣ-9800用で、『一太郎』や『松』、ＭＳ-ＤＯＳのテキストファイルを印刷するためのソフトがついている。

プリンタのインクリボンを切り替えることで、黒、青、赤、金、銀の５色が可能になる。
問い合わせ／ＨＡＬ研究所　☎(03) 252-5561

▲HAL研究所　ハンディプリンタ「HWP-10」(29,800円)

NEW PRODUCT 3
システム手帳派は絶対注目のシステムワープロ

いちばんオシャレでシステマチックなポータブルワープロとして評判の高いのが、このリコーの「ＣＵＶＡＸ」シリーズだ。写真の右下が、Ａ４サイズで厚さわずか12ミリのワープロ「ＭＪ550」、上にある透明の窓がついているのがハンディコピーの「ＭＣ50」、そしてそれをつないでいるのが新発売のイメージモジュール「ＩＭ-ＡⅡ」(55,000円)だ。ハンディコピー「ＭＣ50」は、単体でも窓の部分をコピーしたいものに合わせてスイッチを押すだけで簡単にコピーがとれる。他のハンディコピーにありがちな、コピー用ロール紙を手で押さえて本体を引っぱるという面倒がない便利なコピー機だ。

「ＩＭ-ＡⅡ」は、この「ＭＣ50」の機能を強化するスーパーチャージャーみたいなもの。

「ＩＭ-ＡⅡ」を接続すると、最大２倍までの、４段階の拡大と0.5倍までの３段階の縮小コピーがとれるようになる。さらにコピーする時に右寄せ／左寄せができるからレイアウトが楽だ。これだけで驚いちゃいけない。よく写真をコピーすると、妙に白黒の段階が雑になって汚くなるよね。これを「ＩＭ-ＡⅡ」は、16段階のハーフトーン機能で解決、写真もきれいにコピーしてくれる。さらに白黒反転したり、左右を反転してミラー効果を出すこともできる。ここまでくると、ふつうのコピー機でもまねができない荒技だぜ。む、ははははは！　やったね！

さーて、写真をもう一度よく見て欲しい。ワープロの方にも接続してあるだろ？　そう、実は「ＩＭ-ＡⅡ」は、単に「ＭＣ50」をパワーアップするだけじゃなくて、「ＭＣ50」を「ＭＪ550」と接続するための機能もある。この時は、「ＭＣ50接続ＲＯＭカード」(12,000円)が必要だよ。こうするとコピーから読みこんだ絵に、自由に文章を書きこむことができるんだ。だから、記事や地図、グラフなんかに自分なりの注釈を付けてオリジナルのメモが作れるってわけ。

もちろん、そこで作ったメモを「ＭＣ50」側で印刷することもできる。

しかも、ここで印刷した内容は、そのまんまシステム手帳のリフィルに使えるようになるってわけ。問い合わせ／リコー　☎(03)479-3111

◀リコーの「CUVAX」と新発売のイメージモジュール「IM-AII」(55,000円)

NEW PRODUCT 4
チョイと印刷。お手軽タイプのワープロ

カシオから出たパーソナルワープロの新機種は、その名もパーソナルライター「ＨＷ-11」(32,800円)。百聞は一見にしかずというけど、ここは、くどくど説明せずに写真を見てもらおう。

一目でわかるように、こいつはガンガン文章を打ちこんで印刷するワープロじゃない。だいたい、キーボードが電卓みたいで、とても大量の文章を打つことができないでしょ。注目なのは本体の右にある小さな箱だ。実は、これ、プリンタなのだ。はい、もう何に使うかは分ったよね。これは、カセットのラベルのようなちょっとした文書を印刷したい時に使うワープロなんだ。うーん、レポートの背表紙の印刷には、ハンディプリンタが必要と書いたばかりなのに、こんなワープロもあったとは！

問い合わせ／カシオ☎(03)347-4811

▲カシオ計算機「HW-11」(32,800円)

NEW PRODUCT 5
オイラはドラマー陽気なドラマー気楽なドラマー

これも文章で説明するより写真をみれば一発で分かる……わけないよな。これ何だと思う？　ジョイパッドの変形版のようでもあるし、ルイジ・コラーニがデザインしたビデオコントローラと言われれば、信じてしまいそうな形だし。

もったいぶらずに教えると、これはソニーが出したドラムパッド「ＤＲＰ-１」(4,500円)というドラムマシンなのだ。こいつをラジカセやアンプのマイク端子に接続すると、ボタンをたたくだけで、カウベル、ハイハット、バスドラ、スネアなど７種類の音を出せる。しかも、テンポを変えられる８種類のリズムパターンまで内蔵しているんだって。それで、この値段なら安いよなー。遊んじゃいそう！　問い合わせ／ソニー　☎(03)448-3311

◀ソニー・ドラムパッド「ＤＲＰ-１」(4500円)

Z MSX2+ってなーに？

ムム、ついにＭＳＸの新製品が出た。技術発表が行われて、何日もしないうちに現物（実際の製品のことだよ）が２機種も出てしまったのだ。こいつは注目するしかないぜ！

３年間の沈黙をやぶって、ＭＳＸがバージョンアップされた。今回は、急きょこのＭＳＸの新バージョンをレポートしよう。

まず名前が「ＭＳＸ2」から「ＭＳＸ2＋(ツープラス)」となった。この名前の変わり方から想像がつくと思うけど、今回の変更はＭＳＸからＭＳＸ2の時ほどの大きな変化はない。つまりメモリ容量やビデオメモリ容量、画面の解像度などはＭＳＸ2のまま。変わったのは、日本語処理機能とＡＶ処理機能などの部分だ。

まず日本語処理機能だけど、実はＭＳＸ2には、漢字を表示する機能しかなかった。じゃあ、どうやって漢字を入力していたかというと、これはそれぞれのソフトが独立に漢字入力をサポートしていたわけ。これでは、漢字を扱うソフトの開発がたいへん！　ってわけで、今回まずＪＩＳの第１水準の漢字ＲＯＭが標準で搭載され、漢字の入力、表示、印刷機能がＭＳＸ2＋自体に内蔵されたソフトがサポートするようになった。オプションにある「ＭＳＸ－ＪＥ」と呼ばれる日本語フロントエンドプロセッサ（98で言うと『一太郎』のＡＴＯＫ、『松』の松茸に相当するものね）を組みこむと、文節変換による日本語入力ができるようになる。こうなってくると実用ソフトの充実が期待できるね。

でも、ボクらの気になるのは、ゲームなんかにダイレクトに影響が出てきそうなＡＶ機能の方だ。ビジュアル関係では、これまでの画像処理ＬＳＩに、ＹＪＫ方式カラー静止画像表示機能と、水平スクロール機能が加わった。

ＹＪＫ方式というのは、同じメ

●訂正とお詫び：本誌10月号の226ページで紹介したシャープの「韓国旅行用電訳機 PA-6200」の価格は、30,000円ではなく14,800円です。お詫びして訂正いたします。

NEW PRODUCT 6

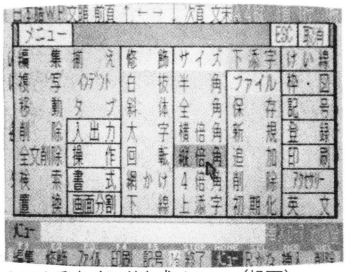
さっそく登場。最新MSX2+2機種！

▲▼MSX2+の新機種。松下電器の「A1FX」(59,800円)と、ソニーの「HB-F1XDJ」(69,800円)

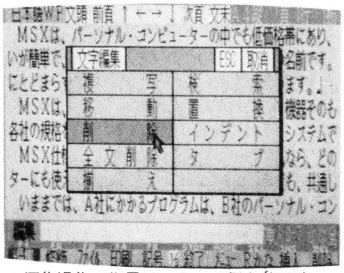
今回のズームアップで紹介したばかりのMSX2+規格だけど、さっそくソニーと松下から製品が登場した。松下「A1WX」(69,800円)とソニー「HB-F1XDJ」(69,800円)がそれだ。「A1WX」、「HB-F1XDJ」ともにMSX2+の標準仕様に加えて、JISの第2水準漢字ROM、日本語フロントエンドプロセッサのMSX-JE、3.5インチ2DDディスクドライブを1台搭載するなど、かなり本格的なものになっている。

「A1WX」には、さらにワープロ、住所録、名刺管理、AVラベル作成ソフトが内蔵されているし、ディスクツール、グラフィックツールなどのソフトも付属でついてくる。廉価版の「A1FX」も同時発売。

問い合わせ／松下電器 ☎(03)437-1111、ソニー ☎(03)448-3311



▲マルチウインドウ式メニュー(松下)



▲編集操作の指示はマウスで行う(松下)

m

モリしか使わずにより多くの色を表示させるもの。なんとこれまでの256色から19268色で表示できるようになったんだ。右の白黒写真では、はっきり分からないかも知れないけど、この効果は抜群。写真がより自然に画面に表示されるようになった。うーん、カラーで見せられれば、すぐ分かるんだけど、残念だ！　仕方がないから実際の違いはお店で確かめてみてね。

水平方向スクロールってのは、読んで字のごとしで、横方向になめらかに画面をスクロールさせる機能ね。こいつがないとどうしても横方向に進むゲームでは、画面の切り替えにギクシャクしちゃう。

u

これはMSX2 の泣きどころだったけど、これからはバッチリ。

で、残るオーディオ関係だけどこれはもう想像がつくでしょ。ピンポーン、FM音源です。最近のAVパソコンを自認するヤマハのFM音源チップが標準搭載されるようになった。こいつのおかげで、これまでのPSGに加えて9重和音、または6重和音＋5リズム音が出るようになったわけ。AV機能が拡張された分、BASICも新しく強化されてver3.0になったよ。

ねっ、AV機能は、ずいぶんと強化されたでしょ。これからどんなソフトが出てくるか楽しみだね。

p

▲下は、従来のMSXのデジタイズ画面。上が、今回新たに発表されたMSX2+のビデオ・デジタイズ画面。差は歴然！

池ちゃんの88講座

『Ｐｉ』で遊び、ロボコンプと凄絶(?)な
闘いを繰り広げ、そして、今度は音楽だ！
池ちゃんのテーマソングを作ってしまうゾ！

●楽譜作成&演奏ソフト『ミュージックツール』で

ミュージシャンをめざしてみる！

さて、毎度おなじみの池ちゃんですが……。連載も今回で５回目、そろそろ人気も出てきたので(ほんとだってば！)、ここらで一発テーマソングでも作って、ハデに芸能界にデビューしてみようかと、ふと（周到な計画との噂もないではないが）思いたった。

しかし、音楽業界にはあまり明るくない池ちゃんのこと。マネージメントしてくれる人もいなければ、もちろん曲を作ってくれる人もいない。

ふつうならここであっさりとデビューはあきらめるのだが、フフフ、池ちゃんには88がある。

この『ミュージックツール』は、操作のほとんどがマウスでＯＫ。音符をマウスでつかんで動かすだけで、音符や音楽記号を自由に入力するができちゃう。しかも、６重ＦＭ音源＋６重リズム音源を使って、プロなみの美しい演奏を奏でることができる！

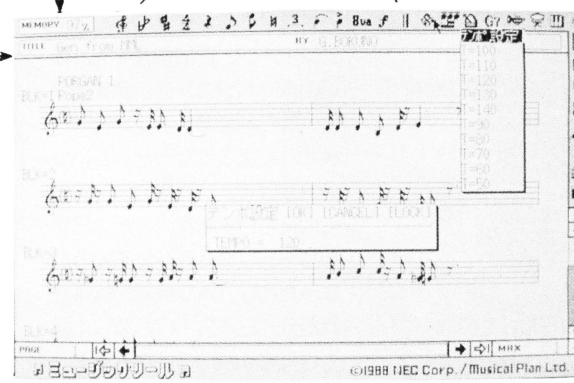
そして、メロディを入力するだけで自動的にコード進行を割りふってくれるオートハーモナイズという便利な機能もある。使えるコードも歌謡曲に出てくる簡単なコードから、ジャズに使われるような複雑なコードまで自由に選択することができる。これで、「じゃ、キーはＣね」とか軽く言われてオロオロすることはもうないはずだ。

さらに、ピアノ譜、メロディ譜、ドラム譜などを自由に組み合わせて、実際に楽譜を書きこむ感覚で作曲、編集することができる。曲を作っている途中で演奏してみて、もしも、気に入らなければその場ですぐに修正することだって可能。

これが『ミュージックツール』の画面だ！

●ここにメモリの残量が表示される。かなり長い曲が作れるが、限度はある

●この部分をマウスでクリックすると、音楽記号がズラッと出てくる。あとは並べるだけ！



●ここに曲名と作曲者名を書きこむことができる。

★『ミュージックツール』を楽しむのに必要な機器は、88VA、VA2、VA3と高解像度アナログRGBディスプレイ。ただし、88VAの場合は「サウンドボードII」の増設が必要になります。価格は、ソフトのみが28,000円、ハミング入力ボード付きが58,000円。

イラスト／中野豪

楽譜の作成はほとんど自動。音痴の強い味方だ

◀音楽に自信のある人だったら、音符を5線符に置いていくだけで作曲も可能。しかも、操作はマウスによる簡単操作だ。ただし、このソフトはあくまでも入力に忠実である。とんでもないメロディを入れても、修正してくれないから要注意！

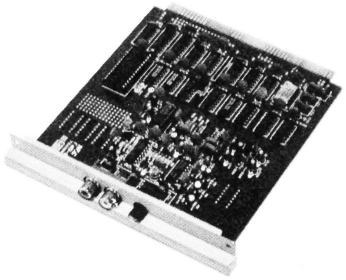
コードもソフトが自動的に決めてくれる！

▶メロディができれば、それに自動的にコード進行を割り当ててくれる“オートハーモナイズ機能”。とにかく便利だ

3 データのプリントアウトも可能

◀画面上のイメージそのままをプリントアウト可能。また、演奏データは『アニメフレーマー』や『Pi』のサウンドデータとしても使える

マイクで歌えば、そのまま楽譜！



▶ハミング入力ボード。これを本体後部の増設スロットに挿す

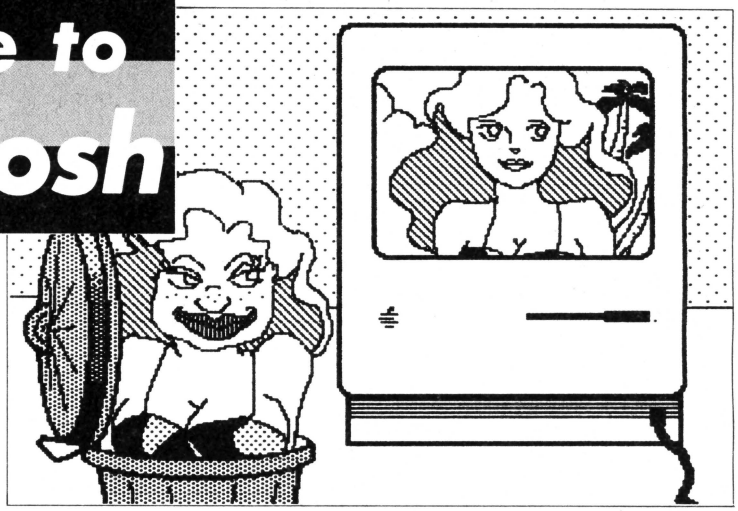
これまでも88用には『インスタントミュージック』『ワールドミュージック』などなど、いろいろな音楽用のソフトがあった。当然、これらも十分に楽しめた。しかし、いまいちなにかが足りなかった。そう、カラオケ機能だ。カラオケと言っても、なにもマイクを握りたいわけではない。マイクならば、仕事の帰りによく握って、池ちゃんはしっかりと欲求不満は解消している。だから、なにも誌上でマイクを握らなくても良いのだ。

で、池ちゃんが音楽用ソフトに求めていたモノとは……。そう、音声入力なのだ。この音声入力、ただものではない。『ミュージックツール』には、2種類のバージョンがあって、ひとつはソフト単体のもの。そして、もうひとつは、“ハミング入力ボード”なるもの（写真右上）がついたものである。このハミング入力ボードを本体の後面に差しこんでみると、あら不思議。ハミングやアナログ楽器の音を拾い、自動的に採譜（譜面に入力すること）してくれる。

つまり、♬ラララ、とハミングしたのがそのまま画面上で楽譜になってしまうのだ。だから、専門的な知識はまったく不要なのだ。

と、説明しているうちに、どうやら池ちゃんのテーマ曲は完成したようだ……。Go!

Welcome to Macintosh



これまではひたすらMacで遊んできたので、ここらでちょっと心を入れ替えて、まじめになってみようと思ったのだけれど……

ゲームだけがMacではないのだが、やっぱり遊んでしまうのだった……

▲『Free Scan』のオープニング画面。使用できるスキャナがオムロンのHS10Rのみ。他のものは使用できない。価格は24,800円

今回は、八戸ファームウェアシステムの『Free Scan』と『Snap Writer』を紹介しよう。もちろんゲームじゃなくて、ちゃんとした（？）実用ソフトだよ。

最初は『Free Scan』。これは、マッキントッシュと接続するアダプタとスキャナ用のソフトが1組になって、青いトラッシュ（ファインダ画面の右下にあるゴミ箱と同じ形をしている）に入っている。スキャナはオムロンのHS10R（別売）と組み合わせて使う。付属のソフトは、アプリケーション、DA、『ハイパーカード』のスタックと3種類そろっていていたれり尽くせりという感じがする。そのうえ、トラッシュがパッケージになっているなんて、なんとなくマックらしくて楽しいと思わないかい？

さて、実際に使ってみよう。スキャナの使い方はいたって簡単だ。アダプタでマックとスキャナをつなぎ、データ取りこみ用のソフトを起動するだけだ。ソフトはアイコンをダブルクリックするか、DAを立ちあげるか、もしくは『ハイパーカード』のスタックを使うかする。どれを選ぶかはキミの自由だ。

読みこむ原稿を用意したら、ウインドウのStartボタンを押し、スキャナを原稿の上に置く。スキャナの方のReadボタンを押すと、スキャナが読みこみを始めるから、ソロソロとスキャナを原稿の上ではわせればOK。ウインドウの中に読みこまれた画像が表示される。

そして、スキャナの読みこみのドットピッチを変更することができるので、原稿の濃さや細かさなどにあわせてピッチを変えて試してみると良い。ドットピッチを細かくすると、読みこみ精度は上がるけれど、原稿によっては真っ黒になってしまうこともあるので、注意が必要だ。

ウインドウの中で取りこんだ画像を修正したり手を加えることもできるので、画像を元にして楽しい絵を作ることもできる。また、『スーパーペイント』などで取りこんだ画像に手を加えることもできるので、利用方法はいろいろと考えられる。

スキャナの動かし方は、「1秒につき3cm程度」とマニュアルには書かれているが、そんなに慎重にならなくてもだいじょうぶ。何度か試してみて、自分なりの感覚をつかんでしまえば、あとは簡単だね。

ただ、『Free Scan』では文字もビットマップで読みこむので、リス

トの入力には使えない。

●

お次は『Snap Writer』。これは、ハンディプリンタと、それをマッキントッシュに接続するアダプタ、そしてそれを使って印字するためのＤＡのセットだ。

ハンディプリンタというのは、片手に収まるくらいのサイズのプリンタのことをいう。もろちん、普通のプリンタみたいに紙を差しこんで使うのではなく、直接紙に押しつけて、手で本体を動かしながら印字させる。自分の手でなんて、と最初は抵抗あると思うが、実際はそんなに難しくはない。以前にプラスが「WORD RUNNER」というワープロを発売していたけど（今もあるけど……）、これと実によく似ている。印字方式は熱転写方式で、リボンカセットは黒、赤、青、緑の４色が使える。

『Snap Writer』はＤＡでコントロールする。ＤＡを開くと、左上に文字を入力するフィールド、右下には印字やイメージを表示させるボタン、ウインドウ下部にはイメージを表示するフィールド、その他に字体や文字飾り、文字間隔などを調整するためのチェックボックスがある。

こちらも操作は簡単。まず入力フィールドに印字したい文字を入力する。文字は４行まで入力することができる。入力したら、字体や飾り、倍角、縦書きなどを決めて、まず表示ボタンを押す。すると、ウインドウ下部にイメージが表示されるので、そのイメージを見て気に入ったものになるよう、字体などを変える。

イメージが思いどおりになったら、転送ボタンを押す。転送が終わるとビープ音が鳴るので、ハンディプリンタを印字したい紙の上に乗せ、ボタンを押しながらズリズリとプリンタ本体を動かす。マウスでゆっくりドラッグする時の気分で動かそう。

一度転送した文字のデータは、電源を切るか、新しいデータを転送しない限り残っているので、同じ文字を何度でも印字できる。

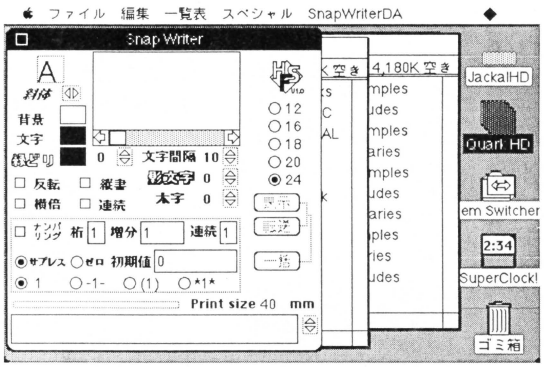
複数の行を印字させる場合は、ボタンを離すごとに次の行の文字が印字されるようになっている。

◀『Free Scan』のパッケージは“トラッシュ”なのだ

また、ナンバリング機能があって、印字する文字列の先頭に、ナンバーを自動的に付けて印字してくれるようになっている。

印字する時の文字列の印字幅は、イメージフィールドの上に表示されるので、それを参考にしてレイアウトを考えれば良い。

カセットのラベルなどを作る時に使ってみると良いだろう。漢字の印字もできるので、名刺を作ることもできる。



▲紙の上をゴシゴシとなぞって印字する『Snap Writer』。カラーリボンも使用できるので、カラフルな印字が楽しめる。48,000円

以上、２つのアイテムを紹介したが、この他にも楽しいアイテムがいくつかあるようだ。キミも自分のマックに楽しいアイテムをつけてみたいと思わないかな？

実用的ソフトはまだまだある！

ここで紹介した２本のほかにも、八戸ファームウェアシステムはいろいろと楽しいソフトを発売している。そのうちのいくつかを紹介してみよう。

まずは、マックならではの『MIDI－MAC』。シンセサイザー、リズムマシンなどMIDIに対応しているマシンなら何にでも接続可能。入力１、出力６系統を持ちながら価格はなんと28,000円。これでまた一歩、キミもミュージシャンに近づいたネ！

そして、これはかなり実用的。マック自体も多くのフォントを持っているけれども、この『Font Capsule』は、なんと太さや影、文字間隔、行間隔、アンダーラインなどを自由に加工することができるという優れもの。しかも、『ハイパーカード』などのアプリケーション上で使うことも可能。また、Ａ４サイズ分のレイアウトを画面で確認しながら入力することも可能。富士通のワープロ「OASYS」のFROMカードの書体を使用することもできる。価格は39,500円。フロッピーディスクのほかに、フォントカプセル、ＡＣアダプタが付属している。

協力／アップルコンピュータジャパン㈱八戸ファームウェアシステム㈱ 構成／㈱オーガスト

12月号は11月8日(火)発売

来月号は'88年最強最後のRPG大特集！戦国ソーサリアンなど超ド級ソフトを徹底的に紹介し、さらにパソコン版ロードス島戦記が特別付録だ、燃える!!

毎月第2・第4金曜日発売
ファミコン専門兄弟誌
マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン
10月14日、28日
発売号も
よろしく!!

Magazine for Game & Comic Fan
月刊 コミック コンプ
★好評連載
麻宮騎亜＝サイレントメビウス
円　英智＝エルデガイン
羽衣　翔＝ソーサリアン暗黒の魔道士
★強烈2大ギャグ新連載
藤原昌幸＝刑事弁護士Xカリバー
むたこうじ＝朝のひととき
その他興奪・感激14本立て
11月号大好評発売中!!

EDITORS' VOICE

お父さん、お母さんお元気ですか。ナオキは花の東京で出世しました。編集長になったのです。そうです1番エライんだよ。今度上京のときには会社へ案内します。ナオキが1番エライ会社……。（直）

久木さんがアメリカ取材から帰ってきた。いいな、楽しかっただろうなぁ～、ホントいいなぁ。ところで僕は、お土産にアメリカ産のボールペンを2本ももらって、感激のあまり興奮状態のままです。(降)

最近飲むとブチブチに切れる。騒ぐ、怒鳴る、絞める、喚がす、脱ぐなど、ありとあらゆる技を出してしまう。このままではY氏やN氏のように、ケダモノのような酔っぱらいになってしまう。（敏）

あるときはサザエカット☆またあるときはコンブパーマ☆この人こそ総務部の前島［ウリックス］レゲエ女なのだ。Tシャツはもちろん、パンツ、くつ下、装身具すべてラスタカラー。いい子でしょ。(な)

年末・年始にかけて新作がドドドドッと押し寄せそうな予感。「伝言板」の担当としては新作情報のスペースが足りなくてアセッております。ソフトハウスの皆さん、どうかおてやわらかに……。（敬）

アメリカのウェイトレスのねーちゃん（10代）はみんなとびっきりカワイかった。でも町で見かけるオバさんたちは、横に広がった人ばかり。そりゃあんな食事の量を毎日食ってるんじゃねぇ……。(光)

うっかり『ファミコンウォーズ』を始めてしまったせいで、丸々1週間、眠れない日々が続いた。妙に魅かれて、一度プレイを始めると途中でやめることができない。まったく不思議である。（田）

今月、編集の浜田君のご両親が長崎から上京され、会社を訪ねる。浜田君がどれだけえらくなったか見にくるそーだ。そこで、1日編集長として、今回席をゆずることにした。皆も尊敬してやれよ。(辰)

STAFF

Chief editor……濱田直樹（1日編集長）
Senior editors……吉田　隆　久木敏行
Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　田中利昭
Contributing editors……片岡英典　ヨコハママ　穂原俊二　野尻育子　ジャングルファクトリー　河野崇　佐々木敏
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎拓　黒田幸弘　オーガスト　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　有ポチ　滝沢昇一　尾木　博　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂木恒善　圓道祥之　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　ケイ・ライターズクラブ　深沢美潮　工藤裕貴　西牧　真　厨子貴之　高野希義　篠　泰樹　佐藤武慶　田中千尋　小峯徳司　小我恋次郎　㈱ゼネラルプロダクツ
Designers……高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカグァバ・モリオカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明
The Other One……佐藤辰男（ただのひと）

コンプティーク
11月号
昭和63年11月1日
特別定価 520円

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102　東京都千代田区富士見2－13－3
電話　編集部：03－221－9851
販売部：03－817－8523
広告部：03－817－8425
印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1988

雑誌コード　13977－11
Printed in Japan

イラスト／中野豪

Dragon Gym
信じていれば、夢はかなうよ。
YUKO TSUBURAYA
円谷優子

PHOTO:HIROSHI KANEKO STYLING:KAZUKO HARA HAIR&MAKE:YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP) COPY:MAYUMI KITAMURA(POCHI) EDITION:SHUNJI HOBARA DENGN:AKIHIKO SAEKI
Mexico

Yuko Tsuburaya

ウルトラ・ファミリーの創始者・円谷英二氏の孫にあたる円谷優子ちゃん。そんじょそこらのかわい子ちゃんアイドルとは、住む世界が違うホネのあるヤツだ。「ワガママで生意気ですが、どーかよろしく」と優子ちゃん。こちらこそ、どーぞよろしく。

▲デビュー曲「HELP」のCDシングルをを3名様にプレゼント。〝円谷優子係〟までハガキ、プリーズ

――初めて買ったレコードって覚えてる？

「3歳で親に夏本マリさんの『絹の靴下』を買ってくれって頼んだらしいです。自分じゃ覚えてないけど（笑）」

――マセた子供…。フツーは『およげタイヤキくん』とかじゃない？

「ねえ（笑）。それでね、テーブルに片足のっけて、スカートめくりながら♪やめて～♪って歌ってたんだって（笑）。自分の子供がそんなになったらイヤですねー（爆笑）」

――じゃ、初めて感動したレコードはナニ？

「尾崎豊さんの『十五の夜』です。中学2年のときに聴いて…」

――げっ！　尾崎信者!?

「いや、そんな熱心なモノじゃなくて。それまで歌っていうのは〝わーかわいい〟とか〝楽しいな〟ってだけのモノだったんですね。それがこの歌を聴いて、歌詞の持つ力を知らされたんです」

――どんなシチュエーションで聴いたの？

「そのとき私、入院してたんです。で、隣りの部屋のお兄さんがラジカセでこの曲を聴いてて、私、最初なんて生意気なヤツって思って。〝家に帰りたくない、学校にも行きたくない〟って言ってるし」

――うん、言いそう。

「私は家にも帰りたいし、学校にも行きたいのに（笑）」

――じゃその曲に反発したんだ？

「そう。こんな生意気な歌をレコードにしたら、何万人もの人に〝尾崎豊は生意気だ〟って言われて大変だろうなーって思って。ああ、歌って大変なモノなんだなーって実感しました」

――それから歌手志望？

「ハイ。でも歌手になるために、特別に動いたことってないんです。オーディション受けたりとか」

――でも歌手になってる。どーして？

「うーんと、それは夢を捨てなかったから」

――へ!?

「私、人間って、本気に願ったら、その夢は絶対にいつかはかなうって信じてる」

――そんなにうまくいくかな？

「いくっ！　ホラ、みんな大人になると夢は夢って思っちゃうでしょ。歌手になりたいと思ってても、ムリだから短大いってOLになっちゃうとか。私そういうのって絶対ダメだと思う。そんなの自分で信じてなきゃ、チャンスが来ても気づかないでしょ」

――でもみんながみんな、優子ちゃんほど自信があるってワケじゃないし…。

「そんな、自信がなくてどーするんですか!?　私、自分と友達は何があっても絶対信じてる」

――友達も？

「ハイ。親は宿命的なモノだけど、友達は自分で選ぶモノでしょ？　やっぱり自分で選んだモノって信じられる」

――じゃあ〝歌手〟っていう仕事も信じてる？

「ハイ！　これは神さまが私に与えてくれたチャンスだと思ってます。レコードが売れるとか、1位になるとか、そういうコトと関係ないところで、歌っていきたい。昔、私が歌に助けられたように、私の歌で誰かを助けられたらいいなって考えてます」

PROFILE

●つぶらや・ゆうこ／昭和45年9月14日生まれ・東京都出身。身長158cm、体重・43kg。B79、W58、H84。血液型・O型
●好きなモノは子供とお年寄り。嫌いなモノは大人とオンナ。スポーツはテニスとボウリングが得意。ヒマがあったら、オーストラリアでカンガルーのボクシングが見たいけど、ヒマはほしくない18歳

大、大成功でおめでたい！ 怖いモノ知らずの超人リカちゃん

姫乃樹リカ

▶仲よしの範ちゃんからのお花が飾られてた。芸能人仲間の中でも人気者のリカちゃん

8月23日、日本青年館にスキップルンルンで出かけたリカちゃんの1 stコンサート『Fairy Tale』。

「Fairy Tale」から「もっとHurry Up！」まで全17曲、とにかく終始ニコニコ顔のリカちゃんで、見てるこっちまでつられてヘラヘラしっぱなし。

この日はオリジナルに加えて、大橋純子さん（というか来生たかおさん）の「シルエット・ロマンス」、杏里の（っつうか尾崎亜美さん）の「オリビアを聴きながら」、ティファニーの「I saw her standing there」も聴かせてくれました。まだ持ち歌の少ない1 stコンサートでは、他人の曲を取り上げるってパターンはよくあるんだけど、この3曲とにかくそろいもそろって難しい曲ばっかり。こんな曲を選んじゃうなんてスタッフもリカちゃんもかなり自信があるんでしょうな。

んで、この日ラッキーだったのが、あの幻の曲「スタンド・バイ・ミー」をアンコールで歌ってくれたってコト。この曲はあの「スタンド・バイ・ミー」じゃなくて、リカちゃんの第2弾シングルとしてほぼ決定してた曲。結局どんでん返しで「ときめいて」がリリースされたんだけど、おクラにしちゃうにはもったいない曲なんだよねー。客席からは見えなかったけど、カメラマン氏がファインダー越しに見たところラストでは涙を浮かべてたけど、決してこぼさずに歌いきったとか。デビューして数か月だけど、プロ根性は底なし沼より深いんだね。

11月2日に発売される第4弾シングルのタイトルは「アンバランスに抱きしめて」。B面の「そよ風のささやき」はテレビ東京の『ハロー　動物ファミリー』の主題歌。まぁ最近はCDシングルの方が出まわってるから、B面じゃなくて、2曲目って言った方がよいのでしょーが。この曲で新人賞レースもぶっちぎりだ——っ！

あすか組、渋谷に参上！

あすか組

昨年の夏の思い出は、つま恋のスケバン刑事Ⅲのコンサート。そして今年の夏のアルバムにキラキラ輝いているのが、渋谷公会堂でのあすか組のイベント。この号が出る頃には、あすか組は解散しちゃってるんだろうけど、ボクたちの胸の中では、いつまでもあすかとミコとはるみがあの日のままに笑ってるよ（笑）。

この3人はドラゴンジムの巻頭にそれぞれ登場してくれて、それぞれ強烈な語録を残してくれました。「明日死ぬかもしれないから、今すぐ結婚したい」は、なつきちゃん。「せーろがんのニオイをかぐと落ちつく」の恵美ちゃん。「人間が始末できないものを、人間は作っちゃいけない」と、原発反対を強く訴えてたひかりちゃん。みんなバラバラな女のコなのに、あすか組のイキがあんなにピッタリ合うなんて、女のコって不思議。

『花のあすか組！』が終わっても恵美ちゃん、なつきちゃん、ひかりちゃんの道はどんどん続くよ。

▲あすか組としてのレコード「悲しげだね」は'88年夏の記念品

その日、ホールは教会になった

斉藤由貴

「最後まで立たずに、じっくり聴いてください」という由貴ちゃんのお願いで始まった斉藤さんのコンサート。夏休みだし、ちょっくらアイドルのコンサートでも行ってみるかあ、と不純な動機で参加した人にはちょいとビックリだったでしょう。なにしろ手拍子もなければコールもない、ペンライトなんてもちろんなしのコンサート、今どき演歌だって珍しいもの。

とにかく由貴ちゃんの声のおかげで、2時間後に会場を出たときにはすっかり荘厳な気持ちになっとりました。名曲「土曜日のタマネギ」はアカペラで、「祈り」はゲストとして登場した来生たかお先生とデュエットで聴かせてくれて内容も充実。

最近は女優の仕事のほうがお忙しいみたいだけど、歌手・斉藤由貴はニッポンの芸能界にはなくてはならない存在。やっぱ「AXIA　かなしいことり」や「家族の食卓」のような曲を歌えるのは由貴ちゃんだけだもんね。

◀歌謡曲というより賛美歌、ライブというよりリサイタルといったおもむき

いきなり総立ち 熱狂ライブ!

工藤静香

♪めっとめってかんじあうー♬と、この秋は静香カラー1色の日本列島です。

初のソロコンサートは熱狂のるつぼ。日曜日の竹下通りより博多どんたく祭りより（行ったことないけど）熱気はすさまじかった。静香ちゃんが何を喋ろうと、どこを見ようとうずまくのはの太い声援。もりあがりたい気持ちはそりゃわかるけど、静香ちゃんの歌もちゃんと聴いてあげなきゃダメじゃない。とくに彼女は歌を大切にしてるコだし。時には冷静も大切さ。

▲どんどん歌がうまくなってってコワイ

淡く哀しい初恋の思い出

斉藤満喜子

▲忙しいのは仕事がある証拠なので嬉しい。とケナゲな満喜子さん

衣裳のときと違って、私服のマッキーはＯＬのように大人っぽかった。「やりたい放題」もヨイけど「セカンドラブ」みたいな曲だって似合いそうじゃん。んでトートツだけど、マッキーは小学生のとき男のコをよく殴ってて、初恋の人に告白したら「斉藤は殴るからイヤだ」とフラれたそうです。今ごろその少年は「殴られてもついてけばよかった」と後悔してるでしょう。

シャープなみっちょんでいてね♡

芳本美代子

井森や山瀬が新境地を開拓してくれたおかげで、ぐーんとフトコロの深くなったアイドル界。心無い人たちは彼女たちのコトをお笑いみたいに言うけど、別にお笑いじゃないんだよ。アレは個性が強くて、頭の回転が速くて、感覚がシャープなだけ。

んなワケで、みっちょんもなかなか鋭いトコがあるから、もっともっとそっちの個性を生かす仕事を増やしてほしいなーと思う今日この頃です。ヤッくんとの司会コンビ、絶妙だったもんねー。しみじみ。

▲新曲「サカナ跳ねた」は難曲である

ヤンジャングランプリ デビュー

浦川智子

▲デビュー曲は「北風のピリオド」

ヤンジャンクイーンコンテストでグランプリを受賞した智子ちゃんがやーっと歌手デビューしました。ドラマでは、すでにおなじみだったけど、レコードはけっこうジラされたもんね。ヤンジャンといえば、初代のグランプリは中村の由真ちゃん。次が渡瀬麻紀ちゃんとなかなか粒ぞろい。迫力由真ちゃん、ヒョーキン麻紀ちゃんに比べると、智子ちゃんははかなげで守ってあげたいタイプ。なんだか陸奥Ａ子先生（古い！）の漫画の主人公みたいだね。

18歳未満はご遠慮ください

森恵

おーっ、雰囲気写真じゃありませんか。こんな写真とウラハラに、恵ちゃんといえば正義を愛し、悪と闘うライブマンとして、ちびっこたちの憧れのお姉さんとして活躍中。昔、幼少の姫乃樹ちゃんが「大きくなったらモモレンジャーになる」と思ってたように、日本のどこかで第２の森恵を狙う園児がいるかもしれません。でも恵ちゃんはやっぱり歌手。新曲の「もう一度ラブストーリー」は小林麻美してるムーディな曲。お子様には刺激が強すぎるかもね。

▲レコード会社をＳＭＳからコロムビアに移籍。バリバリやる気は全開だーっ！

New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち

坂上香織「香織の一わたし ものがたり」

演出は大林宣彦。舞台は尾道。この条件を聞いただけで、鋭い人ならこのビデオがよいビデオだということはおわかりでしょう。尾道の、時間が止まったような美しさ、透き通って押しつけがましさのない香織ちゃんの美しさが溶け合って、思わずまばたきもせずに見入ってしまいます。新人さんのありがちなイメージビデオとは違って、ファンじゃない人が見ても、ムカつくことのない作品です。ああ、「時をかける少女」が聴きたい。

コミックコンプ大好評連載マンガ

『地球防衛少女イコちゃん』ビデオ化

あさりよしとお 原作／河崎 実

主役、2代目イコちゃんに増田未亜(ますだみあ)ちゃん!!

撮影／金子ひろし　スタイリング／梅山弘子　ヘアー&メイク／喜納祥一朗

イラスト／ビストンやすたか

お願いパワー爆発だっ!!

現在、好調撮影中の『地球防衛少女イコちゃん2』。前回の田山真美子ちゃんに続いて、今回は主演の増田未亜ちゃんの登場だ。一見、お嬢さまふうの彼女だが、実は大阪弁が大得意というヒョーキン娘!! しかも現在16歳にして『ウルトラ・シリーズ』をほとんど見ていたとゆー、記憶力バツグンの美少女なのだ! エライッ!!

◀荻野目洋子ちゃんとも共演してた

やあ、みなさんこんにちは。ぼくがかわさきみのるです。ぼくはかんじがにがてなので、ぜんぶひらがなでかきます。こんげつのあいどるえむていびいは…ギャハハハ。なんちゃって、実は私はコミックコンプでおなじみのロボコンプなのでした。今月は河崎監督が『イコちゃん』の撮影で忙しいので、私がピンチヒッター。イコ役の増田未亜ちゃんの秘密を徹底解剖しちゃうよ～ん、ご～、ろく～、しち～。

さて、未亜ちゃんは、昭和47年5月6日生まれの16歳。身長153cm、体重39kg、B77W56H80。テニスが大の得意という鹿児島出身のナイスなギャルだ。実は、この特技のテニスは、昨年関西テレビで放映されていた『はずめ！ イエローボール』（テニスのスポ根もの）の収録中に身についたものらしい。

▲『はずめ！ イエローボール』はスポ根ものだ

これはまぶしい未亜ちゃんのレオタード姿。『イコ2』の中の、ロボコンプとの対決シーンで見れるぞ！ 何だか横に立っている私がマヌケに見えるな…(笑)

しかし、鹿児島出身なのに関西弁が得意ってのも変だな？ 鹿児島って関西だったのかしら？ と思ったら「父の仕事の都合で、九州から大阪に来ました。京都にもいたことがあるんです」だって。未亜ちゃんのような美少女が転校して来たら、そりゃ学校はもう大騒ぎさ…ってな感じだなー。

▲かわいいぜ

ま一今回の『イコ2』も含めて、未亜ちゃんのやる役柄ってのは「元気で明るい女の子」とゆー設定が多いみたいだけど、その中で唯一、病弱な少女の役を演じたのが、テレビ朝日系で放映された、『マドンナ先生はロックンローラー』!!

◀夏休み中の超ロングラン公演だった『小公子セディ』。初のミュージカルで、あっぱれ主役をつとめた未亜ちゃんだ

涙なしには見れないドラマだったな。

将来の目標が、薬師丸ひろ子さんという彼女に『イコ2』の撮影について聞いてみると、「もう、スタッフ、キャストの方々と楽しんでます。監督が大好きな『ウルトラ・シリーズ』は、私も見てたから！ 話題が合うみたいですねー」と、元気に語ってくれた。

まったく、河崎実ほど幸せな男はいない！ 発売予定は12/15日。 買え!!

▼現在、撮影中の『イコ2』。竹中直人、ジャガー、ロボコンプ、そして本誌編集長の佐藤氏も出演だ!!

OVAプレビュー+2

紹介作品は少ないが、期待度大の作品だ。オマケにプレゼントまであって、こりゃまたバンザイ！

◀ハードでセクシーが、売り物なのだ

Crying フリーマン
◆東映ビデオ　11月25日発売予定　監督／西尾大介　作画監督／荒井浩一

今月は期待作が2本。1つめは『Crying　フリーマン』。小池一夫＆池上遼一原作のハードアクションコミックのアニメ化だ。詳細は不明だが、期待できそう。また、声の出演にあの八名信夫氏が参加しているのも興味深い。ぜひとも、あのビッグシャドウや黒十字総統(後半)のような怪演をお願いしたいところだ。

もう1本は『冥王計画(プロジェクト)ゼオライマー』。なにしろキャラデザイン＆作監が、あの菊池通隆氏だっちゅーんだから、もうそれだけで赤丸チェックだ。オマケに監督はOVA演出の巨匠となりつつある平野俊弘だ。今回はサブタイトルが「プロジェクトI——訣別——」となっていて、今後もずーっと、期待できそうだ。

◀OVAならではの魅力、女の子も当然、登場

冥王計画ゼオライマー
◆東芝EMI　11月26日発売予定　原作／ちみもりを　監督／平野俊弘

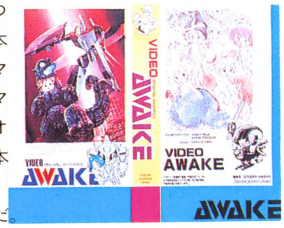
今月のOVA BEST10

順位	得点	タイトル	発売元
1	7,215	機動警察パトレイバーVOL.3　4億5千万年の罠	バンダイ
2	3,898	がんばれミッキー（日本語吹き替え版）	バンダイ
3	3,500	ピノキオ（日本語吹き替え版）	バンダイ
4	3,380	機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	バンダイ
5	2,675	ディズニーのなかまたち（日本語吹き替え版）	バンダイ
6	2,430	バブルガム・クライシス4　REVENGE ROAD	TO
7	2,300	がんばれミッキー（バイリンガル版）	バンダイ
8	2,085	ピノキオ（バイリンガル版）	バンダイ
9	1,790	吸血姫　美夕　第一話「妖の都」	創映新社
10	1,725	ディズニーのなかまたち（バイリンガル版）	バンダイ

8月1日～31日オリジナルコンフィデンス調査

アオークとは、特撮大会のOP(オープニング)アニメである

以前から、出る出るといわれつつも、なかなか出ない東海大地震のような奴がいた。それが、このビデオ『アオーク』である。84年に行われた“特撮大会”のオープニングアニメとして上映され、以後も改訂を重ね、ついに出たのが本作である。オマケとして“0(オー)マン”“宇宙刑事オバノン”の2本がついている。マニアは必見だ。

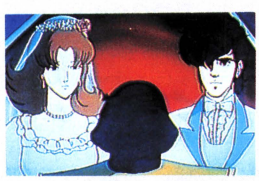


亜美ちゃんと声でデート

新シリーズがリースされる“亜美”シリーズ（実は発売が10／21になってしまったのであった）の、新しい亜美役・野々宮亜美ちゃんの自己紹介＆ご挨拶etcが入ったボイスデートカセットをプレゼント。希望者は、編集部“亜美ちゅわん”係まで!!

谷ちゃんのアニメでばけらった

世界に冠たる日本製TVアニメ、米国編



▲リック(輝)とリサ(未沙)の結婚式のシーン。ミンメイの歌も聞ける

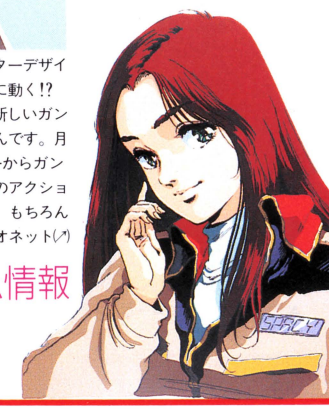
キミは“Robotech”というアメリカの番組について聞いたことがあるかな。じつはこれ、『マクロス』『サザンクロス』『モスピーダ』の3本の日本製アニメをひとつの世界の違う時代の物語として、「プロトカルチャー」をキーワードに再構成したもの。アメリカではこれが大人気。テーブルトークRPGにもなってるんだ。人気のあるものは続編がでるのは洋の東西を問わず同じ。で、『マクロス』編の続編がこの“Robotech2：The Sentinel”。アメリカ・オリジナル（アニメ製作は竜の子プロ）で、製作が始まったんだけど最初の数本ができたところで製作中止の幻の作品。日本版とのギャップがなかなか楽しいビデオです。

◀最初の3本入り。発売はRPGを出している会社。アメリカでも通信販売のみという貴重品

Newtype 攻略日記㉖

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

ええっ!?　美樹本晴彦キャラクターデザインの『ガンダム』世界が、ついに動く!?　そーです。OVAシリーズとして新しいガンダムが登場するっていうワケなんです。月刊NEWTYPE11月号は巻頭カラーからガンダム大はりきり！　ファン騒然のアクションに、もう目がはなせません!!　もちろん美樹本先生入魂のコミック『マリオネット(ノ)ジェネレーション』も人気連載中『FSS』も『ガイア・ギア』も内容充実で大満足。楽しいことうけあいサ♡その上、ふろくには好評のコミックGENKIで話題のコミックと大接近。GENKIを読んで元気いっぱい!!



独占！ガンダム情報

月刊NEW TYPE11月
(11/10発売)定価490円
で絶賛発売中！

●「アオーク」のお問合せは、東京都新宿区高田馬場郵便局止「スタジオアオーク」まで、切手を貼った返信用封筒を入れて送付のこと。

裏時空戦士

やまざき拓のOVAシンドローム

筆者はもともと、「映像作品は感性で見る」ということを信念としているのである。そんな期待に応えてくれる作品が、今月は……？

◆30分　創映新社　5,500円　脚本／会川昇、監督／平野俊弘、作画監督／垣野内成美　モンスターデザイン／森本靖泰、音楽／川井憲次、製作／ＡＩＣ

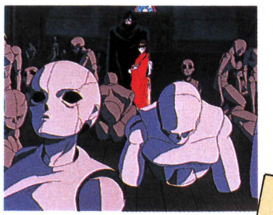
というわけで、今月の特集は、『吸血姫（ヴァンパイヤ）　美夕』なのである。

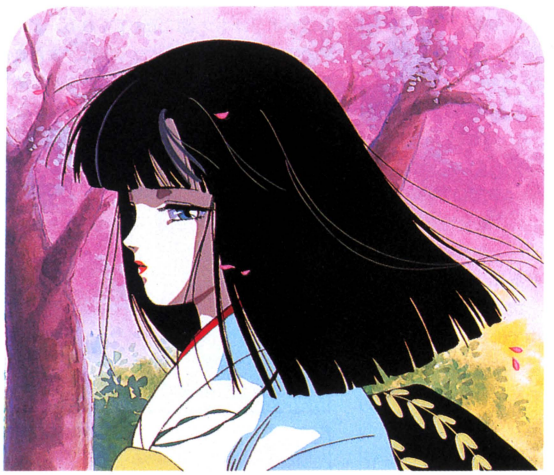
それにしても概念が抽象的な作品だ。１度見ただけではなかなか奥に秘められた「持ち味」というものを見切ることができない。そこがまた、あるいはこの作品の良さ(？)と言えるべきものであろう。

今回の「操の宴（みやびのうたげ）」は、１人の美少年をめぐっての美夕と神魔との戦いなのだが、これはむしろ「女の戦い」であり、世俗的な見方をしてしまえば、えらくたわいない、ありがちな話とも言えよう。

美夕は神魔の少女を闇に帰し、「神魔との戦い」には勝った。が、少年を救えなかった……いや、自分のものにできなかったということでは、「女の戦い」に敗れたのだ。ラストでの神魔の勝ち誇った笑いが、すべてを物語っていよう。

ところで、この〝美夕〟という少女、いずこから参った何者か？という話、１話ではよくわからなかった部分が、今回少ーしほのめかされてきた。これはおいおい明らかになっていくだろうから、お楽しみというところだろう。





能楽のサウンドを取り入れたことによって、作品の日本的、そして神秘的な部分に磨きがかかっているあたり、今回もっともポイントが高かったのではないだろうか。

一三子さんは何しに出て来たのか、よくわからなかったのだった。

★今月の○○大賞★

今月は題して「オゲレツ大賞」！　もうご想像のとおり、これは『ナマケモノ』の「アニマルキング」をおいてほかにはいないだろう。このひときわアクの強いキャラに注目しない手はない。しかし自分の姿見てど一思うんだろ、こいつ。

ひとことイッキレビュー

ナマケモノが見てた

◆30分　東映ビデオ　9,800円　脚本／浦沢義雄　監督／永丘昭典　作画監督／鈴木欽一郎

見どころ：　原作の持ち味が生きた、どきついアニマルギャグ！　食事中見るのはヤバイかも。

欠点：　しいて言えば、値段が高い、ということか。30分のソフトでこの価格は……。

評価：　ハズレの多い原作つきアニメの多い中、これは素直に笑いころげられる。

アンティークハート

◆30分　東芝EMI　9,800円　監督／わたなべじゅんいち　作画監督／山沢実、つかさ匡

見どころ：　取り壊しの決定した旧校舎に住む妖精「サキ」を守ろうと、学園便利屋３人組が活躍！

欠点：　サキの性格。けっこう屈折した面があるのが疑問。

評価：　原作者がキャラデザにタッチしただけあって絵は◎。好感の持てる１本。

湘南爆走族４

◆50分　東映ビデオ　12,800円　原作／吉田聡、監督／西沢信孝、作画監督／西城隆詞

見どころ：　年に１度やってくるというビッグ・ウェーブに挑むサーファーと、それにハッパをかける江口との男のロマン。杉山清貴の挿入歌もグー。

欠点：　権田は何しに出て来たんだ、ありゃ？

評価：　去りゆく夏を惜しむのには最適では、と。

バブルガムクライシス４

◆40分　東芝EMI　8,800円　スーパーバイザー／荒牧伸志　キャラクターデザイン／園田健一

見どころ：　暴走族への復讐の怨念にかられて走るマッド・マシンを止めろ！　カーチェイスに注目の一作。

欠点：　チェイスシーンのアングルがいまいち迫力に欠けた。

評価：　ＳＦメカ＋美少女の黄金パターンを満喫したい方へ。

ルーカス&コッポラが描いた男の夢

◀世界最大の自動車工場を作ったタッカーは、生産を始めるが……

◀これがウワサのタッカー・トーペード。ジェフ・ブリッジスが大熱演

◀一家総出で車の宣伝に協力

アメ車といえば、フォード、GM、クライスラー。よほどのカーマニアでもない限り、“タッカー・コーポレーション”という幻の車会社があったことを、知る人間はいないだろう。

主人公プレストン・トーマス・タッカーは実在の人物。子供のころ初めて車を見て大感激。近寄りすぎて足をひかれた、というエピソードがあるほどの、無類の車好きだ。また第2次世界大戦中、装甲車を作ったが“スピードが出すぎる！”という理由でボツになったという話も残っている。そんな彼が、幼い頃からの車作りの夢を'47年ついに実現させた。夢の車は“タッカー・トーペード”。ここまではよくありがちなストーリーだが、注目すべきはその車に“未来”がいっぱいつまっていたことだ。エンジンを後部に取りつけたリア・エンジン。従来より63%ブレーキ力を向上したディスク・ブレーキ。空力学を取り入れたティングース・ノーズ。中央につけられたサイクロップス・ライト。また、埋め込み式内部ドアハンドル、脱落式ミラー、シート・ベルト、フロント・スクリーン・ガラスの前方脱落など、あらゆる安全設計がなされていた。スタイリング、スピード性を重視していた、当時の車に初めて安全性を唱えた人物だったのだ。美しく、スピード性があり、快適で安全。そして低価格。それこそが、彼の夢の車だった。

しかし大手メーカー（劇中ではビッグ・スリーとハッキリ言っている）は、政治家と組んでこれを阻止。詐欺罪をでっちあげられ、裁判席に立たされることになる。このときのタッカーの弁論がスゴイ「一匹オオカミや夢見る人間はそのとっぴな発想を笑われ、後に世界を変える名案だとわかっても、すべて官僚主義で潰される。大企業が個人の発想を押しつぶせば進歩は閉ざされる。いつか、この国はどん底に落ちて旧敵国からラジオや車を買う！」。傍聴人は大笑いするが、これが現実となりニッサン、トヨタが世界を席捲するとは、当のタッカー本人にも想像できないことだったろう。

製作総指揮はジョージ・ルーカス。監督はフランシス・フォード・コッポラ。今回はルーカスお得意のSFXは登場しないが、そこは凝り性の2人。美しい映像で当時の風景を再現。場面と場面を巧みにつなぐ、あっといわせるテクニックも見せてくれる。さらに注目は、タッカー・トーペード。50台生産され、そのうち46台が現存、今も走行可能だというが、ホンモノの21台を登場させ、華麗な走りを見せるのだ。

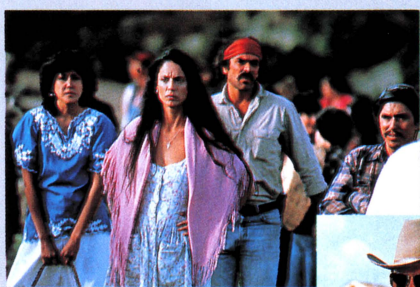
こんなに美しい車を作った男がいたことを、夢を持ち続けることの素晴らしさを、ルーカス&コッポラはボク達に伝えてくれる。アメリカ男のフロンティア・スピリットは、まだまだ生きているんだゾ、というメッセージをこめて。

'74年『アメリカン・グラフィティ』で監督ルーカス、製作コッポラで組んでから『キャプテンEO』『影武者』などでおなじみの、ビッグ・コンビ。2人とも、タッカーの車を各2台ずつ所有しているという。

タッカー

10月下旬より、日本劇場ほかで公開予定。音楽担当は、ジョー・ジャクソン。

レッドフォードが自然の大切さと人間の愛を…



◀ラテン系民族の明るさで展開する住民パワー▼悪役のC・ウォーケン

ファースト・シーンにいきなり天使が登場する。それもソンブレロにポンチョ姿という老人天使。町一番の長老へ、住民の危機を予言しにやってきたのだ。

舞台はニューメキシコ州ミラグロ。さびれて貧しい田舎町だが、住民たちはやたらと明るい。「今日も天気だ、お天道様が出てる」的ラテン系のノリなのだ。だが、ここにも押しよせる開発ブームの波。大企業によるレジャーランド・プロジェクトが進行中だ。仕事にあぶれた1人の男が“無断使用禁止！”の川の水を引きこんで、自分の畑で豆作りを始めたことが事件の発端となる。彼の畑は、レジャーランド建設予定地のド真中にあるからだ。あわてた企業側はあの手この手で妨害作戦を展開するが、住民パワーがそれを迎え撃つ。それに天使や長老、ブタまでも加わって大騒ぎ！

『普通の人々』に続くロバート・

▲絶好調のR・レッドフォード

レッドフォードの監督第2作。やさしい目とのんびりムードで自然破壊への警告を描いている。

ミラグロ 奇跡の地

みゆき座ほか東宝洋画系で公開中。自然と人間への賛歌。

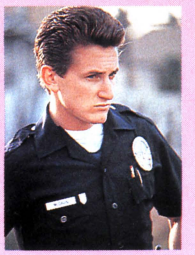
MOVIE CUBE

泣く子もダマルL.Aのストリート・ギャングたち

N.Yをぬいた、アメリカ最大の犯罪都市L.A。600組、7万人のストリート・ギャング達の殺人、麻薬汚染が横行している。犯罪撲滅にあたるロス市警ギャング特別班のコンビ、ダニー(ショーン・ペン)とボブ(ロバート・デュバル)。血の気の多いルーキーと定年1年前という新旧コンビが事件を追っていく。

◀タイトル〝カラーズ〟は〝組〟のスラング。自分の組の色を着るギャング

見ものはハイテンポのバイオレンス・アクション。そして新米のダニーが立派な警官＝男として成長していく姿だ。老警官役のデュバルのセリフが泣かせる。



ダニー役のS・ペン。〝マドンナの短気な亭主〟としても有名だが『タップス』『ロンリー・ブラッド』などで若手演技派No.1の注目株だ。

カラーズ 天使の消えた街

10月中旬より、丸の内ルーブルほかで公開予定。監督はデニス・ホッパー。

ベトナム軍もブッ飛んだ、おもしろDJ

'65年、戦火のベトナムに1人の一等兵がやって来た。アロハシャツによれよれパンツ。軍服も敬礼も嫌いという、この男の任務はDJ。ギンギンのロックンロールで彼のDJはスタート。おまけにニクソン大統領までもモノマネで笑いとばしてしまう。軍上層部は大あわて。だが兵隊たちにはバカウケで一挙に、ベトナムNo.1の人気者に。実在したDJの目から見た、ユニークなベトナム戦争映画。

◀ロビン・ウィリアムズが、最高のノリでギャグ連発のDJを大熱演

グッドモーニング ベトナム
GOOD MORNING VIETNAM
10月8日より、日比谷スカラ座ほかで公開予定。'60年代ロックのオン・パレード。

バカヤロ〜!と叫んでストレス解消

普段はおとなしい人間が、たまりにたまった怒りを爆発！　最後に〝バカヤロー〟と叫ぶまでのエピソードをコミカルに描いている。4話構成のオムニバス形式で、婚約者のためにダイエットをする女、家が遠すぎるために恋人にふられる女、ワガママな客ばかり乗せる気弱なタクシー運転手、海外転勤のため英会話を始めた中年サラリーマン。4人の主人公の、最後の〝バカヤロー〟にはゲラゲラ、胸スッキリ。

▶第2話『遠くてフラレるなんて』の安田成美、森田芳光総指揮、4人の若手監督が演出の注目作

バカヤロー!
私、怒ってます
◆10月15日より丸の内ピカデリー2、新宿ジョイシネマ2ほか松竹洋画系で公開。

見せます!マイナーリーグのド根性と涙

マイナーリーグ〝ダラス・ブルズ〟の新人投手エビーは150キロという豪速球の持ち主でチーム期待の星だ。ところがコントロールはイマイチ。おまけに頭の中は女のことばかり。頭をかかえたコーチは、キャリア12年のベテラン捕手クラッシュ(ケビン・コスナー)を教育係として迎える。『アンタッチャブル』のコスナーが、盛りをすぎた野球選手の哀愁をしみじみ演じてシブイ魅力を発揮。

▲中年野球選手役のコスナーがシブイ

さよならゲーム
10月上旬より、東劇ほかで公開予定。マイナーリーグの裏側ものぞける。

少年が恋をした時は、家族との別れの時

両親が大きな秘密を持ち、生まれてからずーと国中を転々とする生活だとしたら、キミはどうするだろう？　場所によって名前を変え、髪の色も染め変える、そんな生活。友人も、もちろんGFもできゃしない。この主人公の17歳のダニーはそういう生活を続けている少年。でも、彼にはピアニストになりたいという夢と、初めてできた恋人もいる。家族？　それとも夢？　彼の決断は——。

▲リバー・フェニックスが主役の少年に

リバー・フェニックス 旅立ちの時
ニュー東宝シネマ1ほかで公開中。デートにピッタリの青春恋愛もの。

男2人の奇妙な同居生活、その結果は!?

▶新しい男同士の友情を描いた西ドイツ映画

「なにっ妻が浮気!?」怒り狂った中年男ユリウス。どんなヤツだ！　と妻の愛人をつきとめるが、これがヒッピーくずれの貧乏イラストレーター。身元を偽り、この男と同居生活を始めるがアレレ、2人の間に奇妙な友情と連帯感が生まれて…。モーレツビジネスマンがダメ男を仕事人間に改造するという男による男育て(!?)が笑えるゾ。

メン
銀座シネパトス1で公開中。欧州で大ヒットしたコメディ。

迷宮入り殺人事件は、オレにまかせろ

元FBI捜査官グラハム。彼には特異な能力がある。精神に異常をきたしたとしか思えない殺人犯の心理をよみ、意識を同一化。次の行動をさぐることができるのだ。それも殺人現場を見ただけで。しかし、犯人と自分の意識の周波数をシンクロさせたときには、彼にも異常心理が生まれる—。原作はベストセラーとなった『レッド・ドラゴン』。ドキドキ、ハラハラ、緊張感いっぱいの心理サスペンス。

▲ウィリアム・ピーターセンが好演！

刑事グラハム 凍てついた欲望
10月15日より新宿ピカデリー2ほかで公開予定。『トレンチコートの女』と併映。

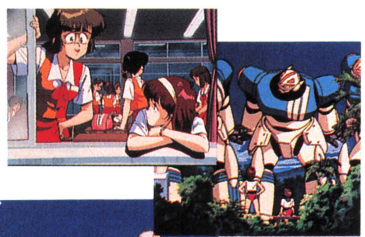
トップをねらえ！ GunBuster

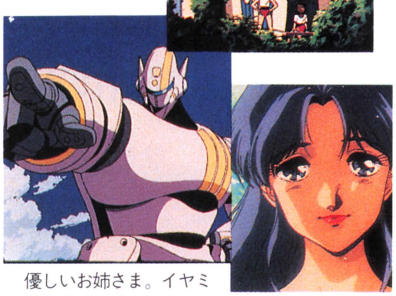
ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES

さてっと、も一見てくれたかな？　10月7日、全日本的に発売された話題のOVA『トップをねらえ！』のコトだ。コンプティークでも総力を上げて大特集！　前代未聞のカラー見開きポジ62点（業界用語）でグイグイいくぜ。前号のトップ秘密図鑑とあわせて読めば、キミはもうアニメ博士だ!!

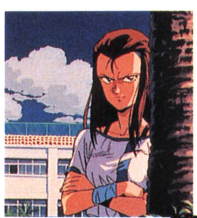
第1話「ショック！私とお姉様がパイロット!?」

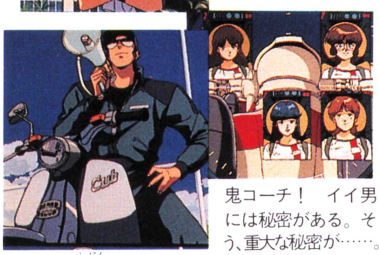
父の思い出、そして新たな希望。2021年の春。2015年、人類初の超光速宇宙艦隊は謎の宇宙怪獣の攻撃を受け全滅した。その旗艦々長こそ、タカヤノリコの父であった。ノリコは亡き父のいた宇宙をめざし沖縄女子宇宙高校へ入学した。



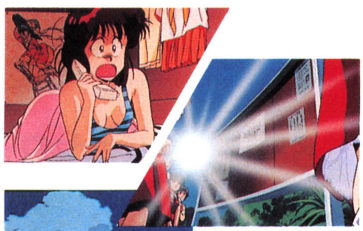


優しいお姉さま。イヤミな先輩。試練が始まる。運動神経はバツグンでもロボットの操縦はカラきしダメ。ロボットの訓練時間がノリコにとってはいちばんユーウツな時間だ。そんなとき、「さすが提督の娘さんは余裕ね」とケンカを売ってくるイヤな先輩たち。一触即発！　そこに「バラの女王様」アマノカズミが登場。先輩たちは逃げ出し、ノリコは憧れのおねえさまと初めて話すことができた。





鬼コーチ！　イイ男には秘密がある。そう、重大な秘密が……。新しく赴任してきたオオタコーチは、ごくわずかの間にノリコの隠された才能を発見する!!

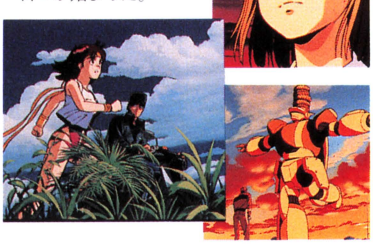


なんの実績も、実力もない。そんなノリコのハズだった。ところが「トップ計画」のひとりに選ばれてしまう。驚きととまどいと、中傷と……。「またコネよ」「コーチのひいきよ」先輩たちの強烈なイヤミに、ノリコはコーチの所へ行った。

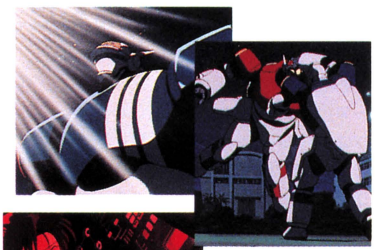
私には才能がありません！　そう訴えるノリコにコーチは〝あること〟を見せるため外へ。

そこでは!!　おねえさまが鉄ゲタをはいて特訓していた！　影の努力に才能は磨かれる!!

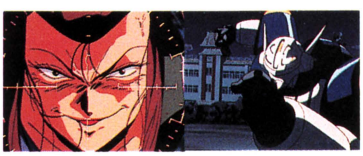
ノリコの厳しい特訓の日々が始まった。

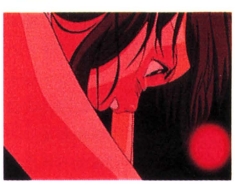


ノリコの素質が開花し始めたころ、イヤな先輩カシハラレイコが挑戦してきた。「宇宙に行くのは私に勝ってからよ!!」夕闇せまる校庭、女の戦いが始まる。

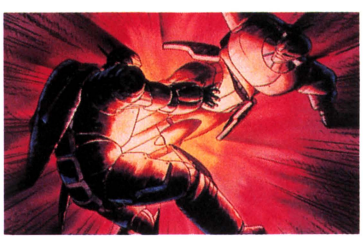


パワーと実力の差にノリコは圧倒される。魔のトライアングルパンチが、いま、ノリコを狙った！





コーチの声がフラッシュバックする。『全身で感じ、心で判断しろ』ノリコは翔んだ。高く高く。



次の瞬間、伝説の必殺技イナズマキックがさく裂した!!　勝負は終り、ノリコは新たな人生の待つ宇宙へ旅立った。

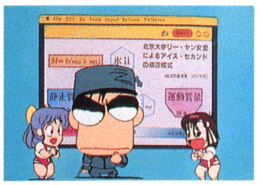
●カラー・ステレオ55分（2話収録）10,800円／発売・バンダイ・ビクター音産

キミもノーベル賞が狙えるぜ！

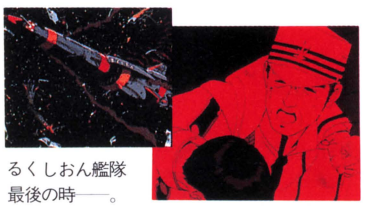
©BANDAI・VICTOR・GAINAX

トップをねらえ！ 科学講座

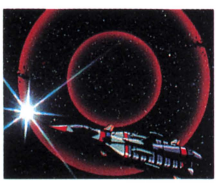
『トップをねらえ！』は単なるアニメじゃないんだ。周到で完璧な科学の裏付けが、ストーリーに説得力を与えているんだ。各話の終りにオマケでついてくる「トップをねらえ！科学講座」を見れば、キミも明日から物理学者だ。SFアニメなんてもう古いんだぜ。科学アニメの時代やね、やっぱし。



第2話「不敵！天才少女の挑戦!!」



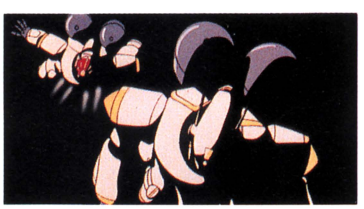
るくしおん艦隊最後の時――。



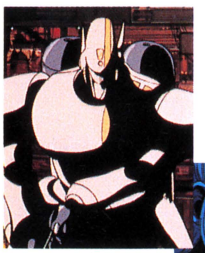
ノリコの写真を手に取る。もう生きては帰れないのだ。「ノリコ、すまん…」引き絞る声も真空のなかに消えた…。

憧れの宇宙！ノリコは遂ににやって来た。父のいる所へ。

おねえさまの強力なライバル！　ロシア生まれの月育ち、ユングフロイトの登場。そして休む間もなく、厳しい訓練の日々が始まった！

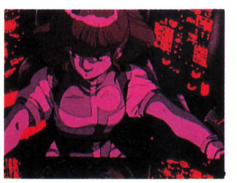


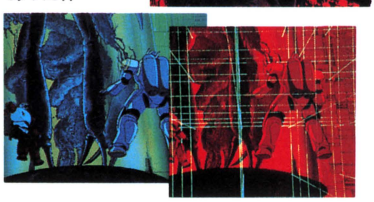
「あなたと勝負したいの」ユングがおねえさまに挑戦してきた。天才対天才の腕試しだ。



ユングのジャコビニ流星アタック、おねえさまのイナズマ反転キックが炸裂する。五分と五分の戦いはいつ終るともしれない!!

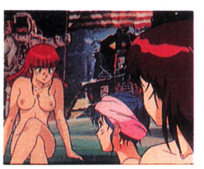
やがて建造途中の新造戦艦エクセリオンの中に迷いこみながらも激しい戦いは続いた。ところが、そこには思いがけない物があった!!





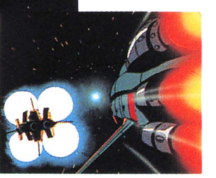
そこに「敵」の死骸の標本が!!　ショックを受けるノリコ。その時、警報が鳴りはじめた！

多くの軍規違反をしたノリコたちにコーチは言う。「重営倉行きはまぬがれんものばかりだ。だが、営倉ではおまえたちをしごくことはできん」と!!



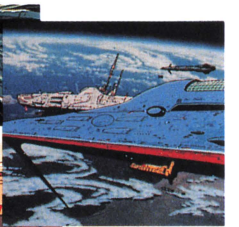
お風呂場でひと息、ユングもすっかりうちとけている。裸と裸のつき合いで、互いの心にも隠すことがなくなっていくような気がしていた。

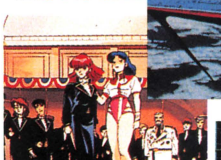
光速の99.8%で太陽系に近づく謎の物体をキャッチ。探査の任が下った!!



光速近くまで加速。作戦時間は10分。ここでは1分間が地球の3カ月に相当するのだ!!　遅れることはできない！　この船の名は「るくしおん」！　ノリコの父の船だ。しかもウラシマ効果の影響で、この船の中では2日しかたっていない…!!　パパァ！

ノリコは第1艦橋へと向かう。そこにパパが…。だがそこは無残に焼けこげたコンソールだけが。父の姿は、ない。





作戦タイムから遅れること12秒、地球ではすでに半年が過ぎていた。ノリコは父の思い出を抱き、エクセリオンへと帰ってきた。

パパはちゃんと帰ってきてくれた。光の速さで……宇宙には無限の星のまたたき。きっと、いつも、パパはそこにいる――。

読者通信特集

小川範子のおっこらせ日記

ファンの皆さん、目をサラにして読め！

どーもみなさん！　いつもおたよりありがとうございます。なんだかおたよりをいただくだけではかたじけないので、今回はこの場を借りて、みなさんにお返事を書きたいと思います。今回のテーマは、コンサートの企画書と、オススメの本でしたね。

まずは静岡の奥原徳行さん。「範ちゃんのこわれたモノをお客さんにプレゼント」という案ですが、いくらこわれたモノとはいえ、ファンの方からのいただきモノですからね。それをほかの方に差し上げるのは申し訳ないですよ。それから「ステージでおイモを焼いて

◀えーと、私のファンの方は几帳面な方が多いですね。字も細かくて、すごく長いお便りが目立ちます。嬉しいことですね。

会場に投げる」、コレはいいですね(笑)。ウケそうで。でもケンカになりそうで危ないかもしれない。それに、前の人はいいけど、後ろの人には届かないとイヤだし。食べ物のうらみは深いっていうし(笑)。アイデアとしては抜群におもしろいんだけど、実用性ってコトでいま1歩でしたね。

宝塚市の冨阪康二サンは「秋天的童話」を歌うときに、チャイナドレスを着てください、とのコト。うーん、どうしようかな。いつも地味めの衣裳なので、1点は派手なモノを入れようとは思ってるんですが。着替えの早さには自信があるので、早変わりなんかもお見せしたいですね。あと、

◀パン屋さんのパンより、給食のパンの方が好きです。パン屋さんのは、中に空気がいっぱい入ってるけど、給食パンはギュッとしてて、歯ごたえがいいんです。

ステージで水着ですか…。まあスクール水着くらいならいいんですけど、水着にはプールがつきもので、プールには悪い思い出しかなくて。水着はパス！　ですね。

東京の石川史明サンはすごくていねいに曲順表を作ってくれました。MCや衣裳替えの位置まで……。せーっかく作っていただいたんですが、残念なコトに曲順はもう決まっちゃったんですよ。ごめんなさい。ほとんど私が決めたんだけど、石川サンのとはちょっと違います。でも、次のコンサートには参考にさせていただきますからね。

埼玉の藤沼誠さんは「楽器の演奏をしてください」というご意見。この意見がけっこう多かったんですよねー、で、発表しちゃおうかな…。楽器、やります！　何の楽器かは当日までのお楽しみにしときましょうね。それから「こわれる」のピアノ弾き語りですけど、いやー、コレはかんべんしてくださいよ。「こわれる」は難しいですもん。会場が静かになっちゃいますからね。

で、今回ただ1人の女性。川口市の森本由紀子サンは川村真澄サンの本を紹介してくださいました。私、恥ずかしいコトにこの本、知らなかったんです。絶対に読みますね。どうもありがとうございます。

今日は9月6日。うれしいコトに2学期が始まってから毎日学校に行ってます。でも、夏休み中はず一っとお仕事だったでしょ？　まだ頭の中が切り換えられないんですよ。プリントにもついつい“小川範子”って書きそうになっちゃうし。でも学校って本当に楽しい。給食もおいしいし。夜はお母さんの手料理をお腹いっぱい食べてます。久しぶりに、“谷本重美”を楽しんでる、今月の私でした。また、おたよりくださいね。

◀学校の友達がコンサートに来てくれるって言うんですよ、いやー、なんだかそういうのってテレちゃって、恥しいんですよね。

今度は、範ちゃんの10年後を大予想してもらいたいっ!!

今月の生写真の当選者は上の本文中で範ちゃんが取り上げた人々です。範ちゃんに読んでもらって、オマケに写真までもらえるなんて、もう死んでもいいくらいラッキーだろ？　この企画は4か月に1度くらいやっていくつもりなので、これからもドンドンおたよりくれたまえ。

さて今月の課題は「範ちゃんの10年後」である。25歳になった範ちゃんが、いったいどーなってるかを予想してちょーだい。“ボクの奥さん”とかはダメだよ。今月は制服姿の範ちゃんで、家宝になること間違いナシ。また、左の写真は、範ちゃんの学校で流行ってるプロミスリング。これが切れたときに、願いがかなうそうである。うーん、15歳してるなー。おっと、コンサートに行った人は感想もよろしく。あて先は「範ちゃんの10年後の午後係」まで。

撮影／江尻宏明

GOちゃんの似顔絵男爵

偶然に似ちゃうとは、これも立派な才能です！

大人になると、１年がとても短く感じられるようになります。

なんでか!?

それは大人の生活のほうが小学生のそれより何倍もおもしろいからであります。世の大人たちは、それを隠すために、ことさら辛そうな顔をしていますが、だまされてはいけません。「なあんだ、劣等生のオレだって、こんなに楽しく生きられるじゃん」と思っているのです。学校の勉強なんか、てきとーにやってりゃいいです。そんなのより似顔絵で人間観察の練習をするほうが、よっぽど大人になって、おもしろく生きられるんです。

と、いうワケで今月の男爵は清水君に決定！　いやー、そっくり!!　社会党の土井たか子さんですね。目、口、髪型――。消費税に断固反対する迫力が、顔からにじみ出ています。うまい

◀清水君の男爵受賞作品。いやーオカシイ

なあホント。え？　ナニ！　違うの!?　高橋名人？　あ、そう。ま、いいじゃないの、似てるんだから土井さんにも。偶然似るのだって、立派な(？)才能のうちです。

今月は佳作はナシ。千葉のひらきち三平くん、次回はノートの切れっぱしじゃなく、ちゃんと画用紙に描いてくださいね。そうすれば、キミなら男爵だって狙えると思いますよ。

では、また来月!!

◀ひらきち三平君の作品。ここに載ったからといって、これは佳作ではありません、念のため

業務連絡　作品を送れ！　は、いつものとおりだ。しかし今回はもう１つ。本文でも書いたが、ちゃんとした紙に作品を描いてほしい。それが作品への"愛"というものだ。

IMAGE ALBUM

史上最大のイメージアルバム、ここに出現す！

◀ワーナーパイオニアレコード　2800円　好評発売中なのだ！

◀超ワキアイアイに、超傑作を作り出す

ついに出てしまった。

そう火浦功の『大暴力。』(角川文庫刊)のイメージアルバムが、とうとう出てしまったのである。しかもスタッフが豪華!!　監修・イラスト・メカニックデザインが出渕裕、キャラクターデザインがゆうきまさみ!!「コンプティーク」では、今さら紹介するまでもないような顔ぶれなのだ。しかもこの２人、原作者といっしょに構成にまで参加しているのだから、もうサイコー。

また、音楽も矢野立美、田中公平、井上大輔、松宮恭子、そして山本正之(!!)と、まさにイメージピッタリのチョイスではないか。

キャストだって負けてはいない。田中真弓、井上瑤、鈴置洋孝、塩沢兼人、神谷明etc。ナレーターは納谷悟朗。数年前のＴＶアニメ黄金期を、声で支えていたメンバーだ。

そして内容は!?　これは聴いてもらうしかないけど「ほとんど『とんでもねーっ!!』と叫びたくなる世界」(原作者・談)なのは間違いあるまい。

●「JAGUAR／JAGUAR／」は、ジャガー様超多忙のため休載します

大仏くん

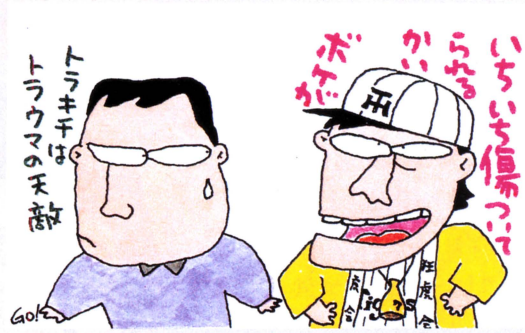
山松ゆうきち

小田嶋隆の

新妖怪百物語

虎馬の巻

人の心を傷つけて喜ぶ"虎馬"
キミに近づき、ほら、悪魔のささやきを…
"虎馬"こそ小田嶋隆の最大の敵か!?



「馬鹿」については、もちろんご存じのことと思う、ちょっと見回せば諸君のまわりにもうじゃうじゃいるはずだ。

馬鹿は、一般に自分が馬鹿であることを自覚していない。であるから馬鹿に向かって「馬鹿」と呼びかけると、馬鹿は怒る。で、しかたがないから、我々はその馬鹿を「ヨッちゃん」とか呼んだりしているのである。

馬鹿についてはこれくらいにしておこう。馬鹿は妖怪ではない、これは、2つの動物の名前を使っていながら、意外なことに、人間である。人間は私の専門外であり、この連載のテーマになじまない。

今回のテーマは「虎馬」だ。名前こそ「馬鹿」と似ているが、馬鹿よりはずっと危険な、恐ろしい妖怪である。

「トラウマ」とカタカナで書いた場合、その意味は「精神的外傷」、つまり「心の傷」である。「心の傷」と言ってしまうと、なんだか演歌みたいでみっともないような気がする時、人々はこの「トラウマ」という言葉を使うのである。

が、この言葉をやたらに使いたがるインテリさんたちも、案外、語源については無知だ。言っておくが、「トラウマ」はラテン語ではない。トラが住んでいないラテンの地にトラに関する言葉があるわけがないではないか。

「馬鹿」の語源が「馬と鹿の区別もつかないあほんだら」であるように、「トラウマ」の語源は「虎馬」だ。語源というものは、いつだって呆れるほど安易なものなのである。

で、ここが大切なところなのだが、「虎馬」は、実は妖怪なのである。人の心の傷に住みつく、いやーな妖怪なのである。

誰にでも心の傷はある。

そう。私にも、人知れずシーツをかんで涙をこらえた夜が、いくつもあった。時には、こらえきれぬ涙が枕のスヌーピーをにじませ、カビの温床ともなった。そうやって、枕を濡らし、パンツを濡らし、昼寝のよだれで座蒲団を濡らしながら、人は大人になって行く。思えば、人間というのは、まことに悲しい生き物である。

その、心の傷の中に虎馬は住みつく、そして、虎のツメで傷口を引っかき回し、馬の足で体中を駆けめぐるのである。

「虎馬」も普段は、ふつうの人間の姿をしている。が、ひとたび心に傷のありそうな人間を見つけると、親しげに近寄ってきて、その傷をあばこうとする。虎馬は、そういう人の苦しみや嘆きや涙を栄養にして、生きている妖怪だ。だから、ある場合には、新しい心の傷を作ろうとする。

修学旅行の夜などになると
「みんなで自分の好きなコを言い合おうぜ」
と言い出す奴が必ず現れる。

こいつこそが「虎馬」である。ちなみに
「絶対お互いの秘密は守るんだぞお」

という約束は、多人数の間で交わされる約束のすべてがそうであるように、あっさりと破られる。そして、キミのひそやかな慕情は、公然のお笑い草となり、噂になった当の彼女は、いとも簡単に「あたしああいうヒト、タイプじゃないの」と言う。

そしてまた、口に出しただけで破れてしまったほろ苦い恋の余韻に打ちひしがれているキミに近寄ってきて、「気を落とすなよ」と言うのも、虎馬である。虎馬は、キミの傷口をさらに広げるために、
「あきらめずにもう1回アタックしてみろよ」
とキミをそそのかす。
「彼女だって、はずかしがってるだけで、本当は嬉しいんだとオレは思うよ」
とフォローまでする。

再アタックの結果は、語るまでもない。

ああ、私の心には何匹もの虎馬が走り回り、爪を立てている。ああ、秋の夜は、残酷に、長い。ああ。あああ、ああ……。

イラスト／中野豪

JOT

全国オナペットTOP40選考委員会会長
つるはしけきひこ
吊端撃彦のオナニー放談

恐怖の人間発電所3位浮上・狙えTOP1!!

先月初登場の、噂の様図かずお的白ヘビ女・豊丸ちゃんが今月はとうとう3位に浮上。いまや写真週刊誌のカラーグラビアにまで出ちゃったりして、すっかり人気者である。しかし吊端は、豊丸が人々にちやほやされればされるほど、なんだか哀しくなってしまうのだ。だって新しく発売になったビデオのタイトルが、『人間発電所』ですよあんた。『人間発電所』って、こりゃもう誰も豊丸を人間と思ってない証拠であろうが。おかしいけど、哀しい……でもやっぱりすごくおかしい。

▲仲村梨沙「潮まみれ」(アリスジャパン)
清楚なお嬢も、ひと皮むけばただのメス

てなわけで今月4位初の松本まりなは、安心してスケベにひたれるマトモなインランかわいコちゃん。ちょっと大きめの乳うんがチャームポイントで、これがまたやけに感度良好。かわいい顔に似合わぬ激しく身悶えする姿に思わずオナニー11回!!とな。でもって7位の日向まこは、上級者編でもご紹介の近松っちゅうオッサンに、ねちねちいたぶられたかわいそーな娘。パンパンに張った肢体がマブである。8位初の仲村梨沙は、上品で清楚な顔とカラダの持ち主だ。この人のビデオを観てると、「地方TV局の人気女性アナウンサーの、実はとてつもなくミダレにミダレた愛欲の夜」という妄想が頭を駆けめぐって、妙な具合いにコーフンしてしまう。

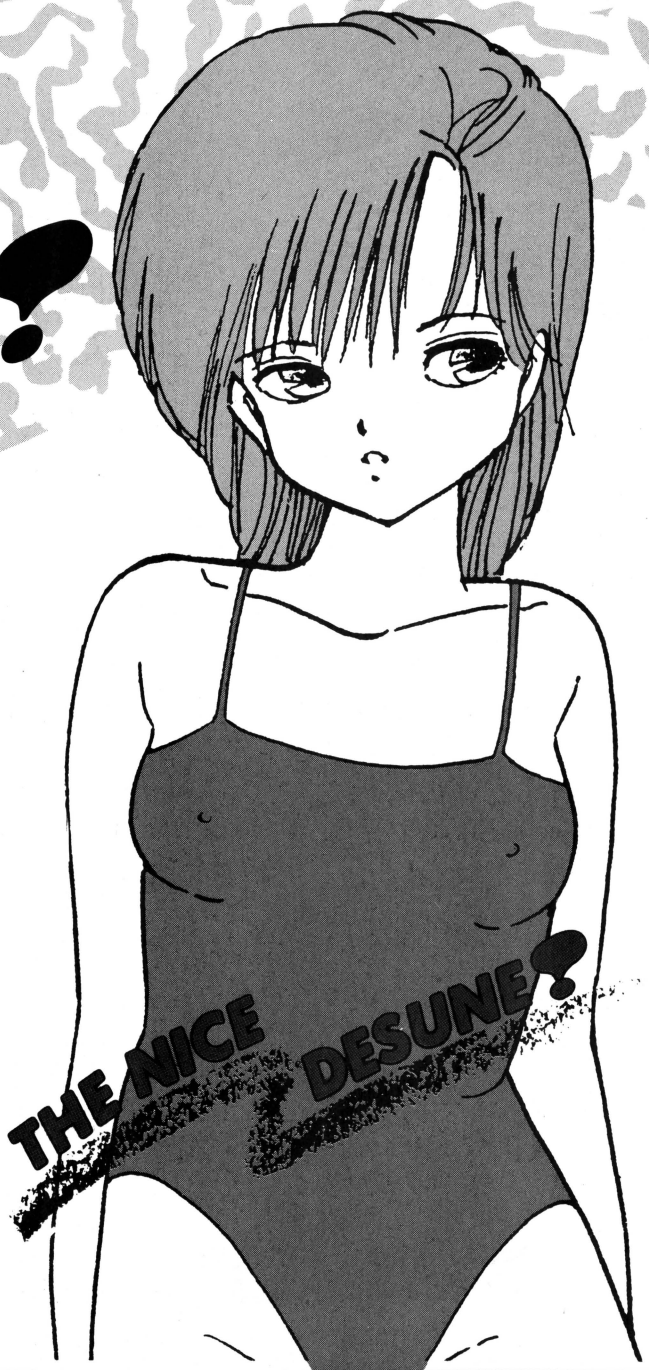
◀松本まりな「夏色に焦がれて」(VIP)ベロペロコリコリされると感じる乳頭、だぞよ

今月	先月	TOP10 GAL
1	1	香取歩美
2	2	広田まみ
3	5	豊丸
4	初	松本まりな
5	4	城之内愛美
6	3	かわいさとみ
7	初	日向まこ
8	初	仲村梨沙
9	7	立原友香
10	6	斉藤唯

めんどうなゲームをしなくても
全ての"H"な画面が、すぐ見れるなんて

ナイスですね?

パソコンアダルトソフトファンの為の
――月刊ディスクマガジン
定価 各機種 ¥2,000
毎月15日頃発売されます。



●PC98 2HD ●PC88 ●MSX-2 ●X1
●FM77の5機種に対応して発売中!!

収録予定ソフト

ナイスですね 88	ナイスですね 98 2DD	ナイスですね MSX	ナイスですね X1	ナイス3インチですね FM
少女303 SKAPON探険隊 殺しのドレス シャドウ ハンター Five Gals コネクション Apple・Club 1 別売データ集(1-5) 雑学オリンピック アマゾネスの秘宝 天使たちの午後2 177(完璧版) 華三姉 かわいさとみの仲良くしてね キャンキャンコレクション 美少女はチェックがお好き カインドゥギャルズ セーラー服美少女図鑑(1-6) 悪女伝説2 華麗なるエロチックメモリー メロンソーダ 夢少女さやか パンガ お嬢様くらぶ HOT MILK ふえありいている バニーちゃんの秘密 その他	美少女はチェックがお好き ガルフォース スターシップ ランデブー 今夜も朝までパワフルまあじゃん 一石にかける青春 亜紀とつかさの不思議の壁 セーラー服美少女図鑑(1-6) 天使たちの午後2 番外2 夢少女さやか(完璧版) スカポン探険隊 HOT MILK ハードの社長が… 雑学オリンピック ふえありいている エリカ 学園物語 クリームレモン サンドラ 天使たちの午後2 天使たちの午後 トワイライトゾーン その他	小林ひとみのパズル インロンドン GOLDEN PACK No.1～No.6 KIND GAL'S 雑学オリンピック わたなべわたる編 HOT MILK TURBO ふえありいている EMMY II KYANKYAN コレクション シンデレラベルデュー 皇帝の女たち 制覇 LOVE CHASER 口説き方教えます。 勝手に成田へ行ってジャンケンをしようドッキン美奈子先生 その他	聖女ぱにっく 麻雀狂時代 今夜も朝までパワフルまあじゃん 世界ヤルホドSo Much The 4th UNIT 雑学オリンピック HARDの社長が社員に… ねぎまあじゃん 聖女伝説 フェアリーズレジデンス ラブ チェイサー スタジオ カット ムービングスクール ファイヴスイートドリーム メロンソーダ 夢少女さやか 美少女はチェックがお好き ポップレモン 天使たちの午後2 シンデレラベルデュー トワイライトゾーン サンドラ 学園物語 ロリータ姫の伝説 その他	美少女写真館 スタジオカット 美少女写真館 ムービングスクール FIVE SWEET DREAM 口説き方教えます。 ラブリーギャル 幻夢の館 Eorin POP LEMON メロンソーダー その他

10月発売号には63年1月～9月末迄に発売されたアダルトソフトを全て収録予定。

■使用にあたってはザ・ファイル・マスターの該当機種と、対象のアダルトソフトが必要です。

※ザ・ファイルマスターの取扱い販売店にて好評発売中!(ザ・ファイルマスターの販売店は技術評論社発行のザ・ベーシックの当社広告をごらんください)

通販希望者は 2,000円+500円(全国均一送料)にて機種名を名記の上申込みのこと
〒615 京都市右京区西院上今田町17-1 京都メディア "NDC" 通販部 宛

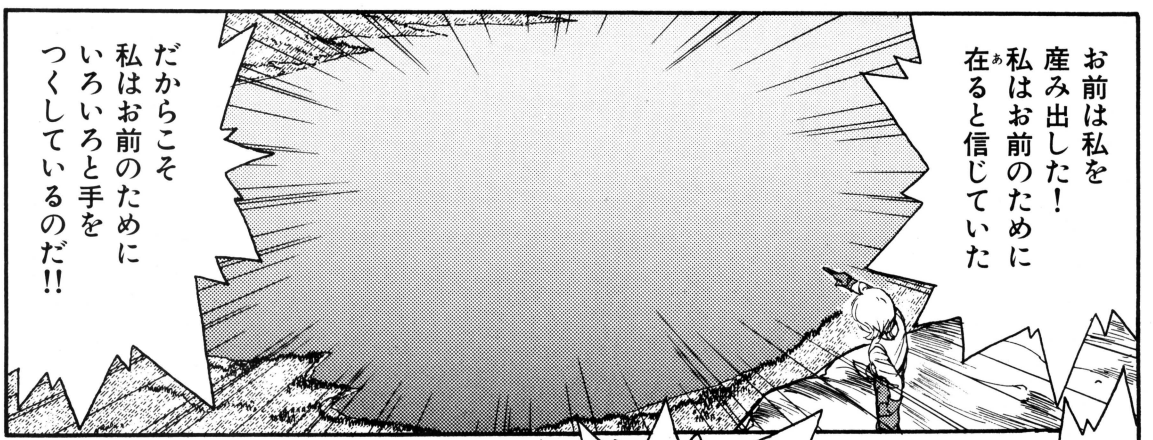
京都メディア
〒615 京都市右京区西院上今田町17-1
■TELEPHONE:075(822)3960 (代)

マーシー
生きていた
――？

必読の12月号(11月8日発売)につづく!!

ついにご対面したふたり!!　さらにバケモノの正体とは!?
なぜだ!?
はっ!?
!?
はあ
はあ
なに
そんな!
ええっ……私!?

まちがっていたとでも言うのかあ――っ


お前は私を産み出した！
私はお前のために在(あ)ると信じていた
だからこそ私はお前のためにいろいろと手をつくしているのだ!!

それなのに……
いまになってお前は……私の存在価値を抹消しようとしている！
答えろティテス!!

まさか……
そんな――!?
早すぎる!!
あのときはまだ確かに――
ティテス
私は――
私の計画が

おい
どうした
だれに
やられた!?

いったい昨夜
ここでなにが
あったと
いうのだ?

ば…化物が…

化物ォ
——!?

——まさか?

おい
医療班
タンカだ
急げ!!

もた
もた
するな

あっ!?

まて
マーシー
どこへ
行くんじゃ
——!?

なにがあるか
わからん

もどって
くるんじゃ!

M・J(機動服)を出せ
!!

残りの者は
生存者の
確認を急げ

あたりを
しらみ潰しに
探すのだ!!

アルティエめ
なにをしているのだ
予定の時間はとっくにすぎているというのに
おかしい……
人の気配が感じられない――
だいたい
なんだ
このありさまは――!?
TWA
TWA
ガッ
キャ
ううう……
なんだ
どうした!?
マーニュ!?
いやぁぁ～
ひ……
ひとがァ!
タ……
助ケテ……

だめです
大佐殿
ベースキャンプ
応答ありません
呼び
つづけろ！
イッターイ
お兄すり
むい坂のたん
ヒーリ
ヒーリ

ティテス
――
私……
帰ってきたわ
ドドドドド
イリス
ビュイック――
げっ
ごめんね
みんな
お別れも
いえなくて
ひえっ

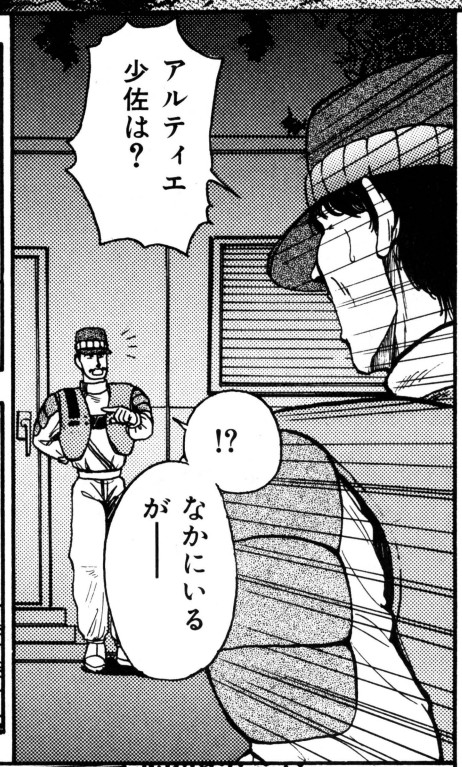
どうも
ありがとう
本当に
ここまでで
いいのかい？
ええ♡
おかげで
助かったワ
チーン
CHU.
うふ♡
そっ
そんじゃあ
気いつけて
なァ——♡
ばば
いい
ブォロ
なんとか
無事
ここまで
たどり着け
たわね

撃て！
撃てェ〜っ!!
ドド
ドド
ばっ化物
だァ〜〜〜ッ!!

うわあああ
なんだ――
あの声は!?
!?
こっ
これは!?
なんという
ことだ……
気をつけろ
まだ近くに
いるぞっ!!
ひっ…!?
うあっ
!?

アシスタント募集

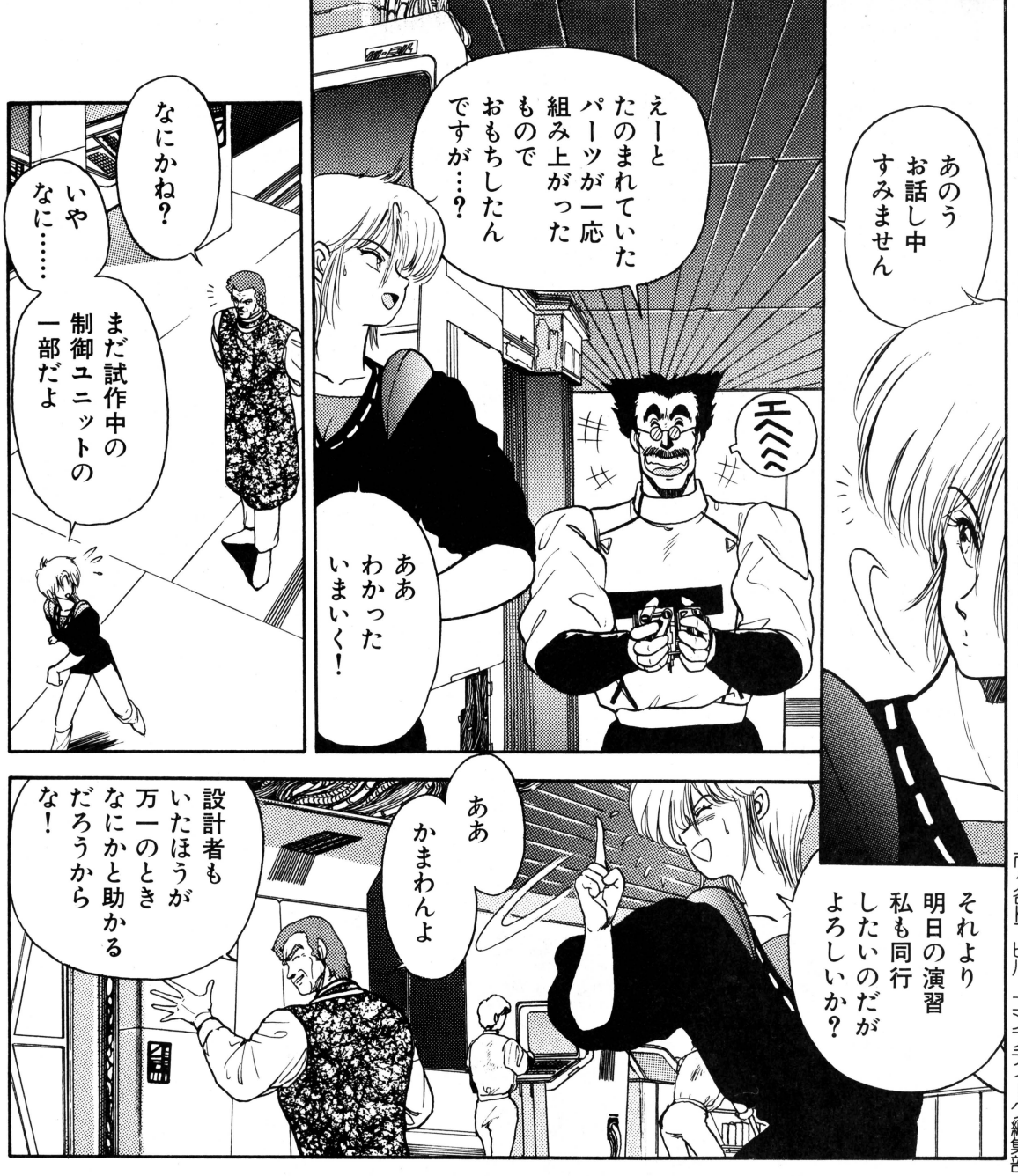
砂倉そーいち先生が、ガッツのあるアシスタントを募集しています。25歳以下で東京及び近県在住で希望の方は、自作のイラスト（人物・風景・メカなど）と、履歴書（自己PRを含む）を同封して、編集部『アシスタント』係まで郵送してください。

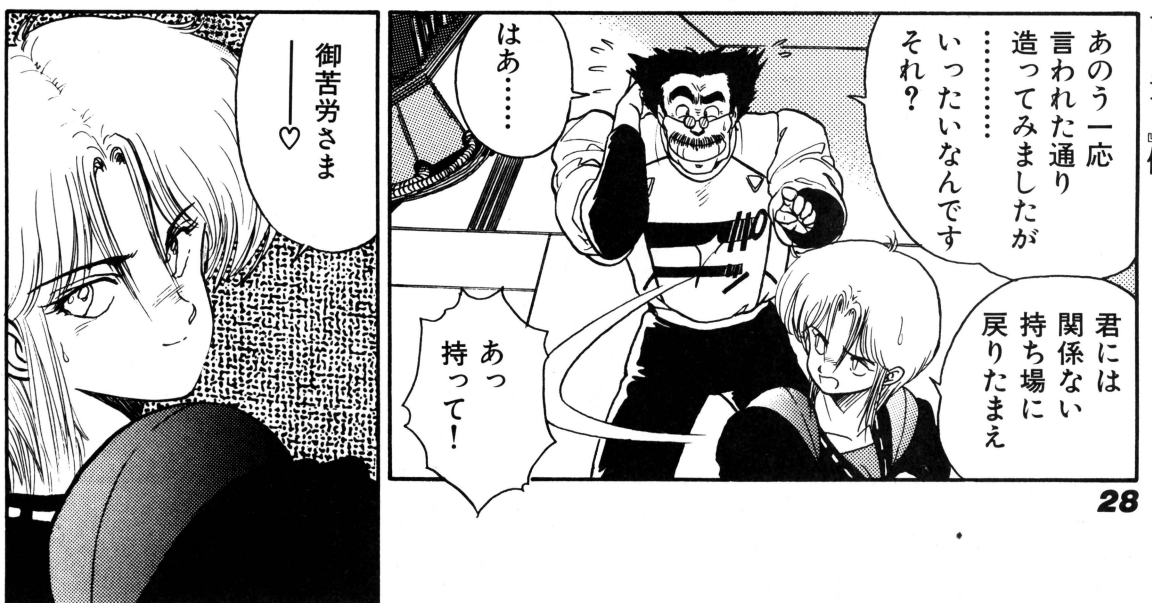

アルティエ少佐は？
!?
なかにいるが――

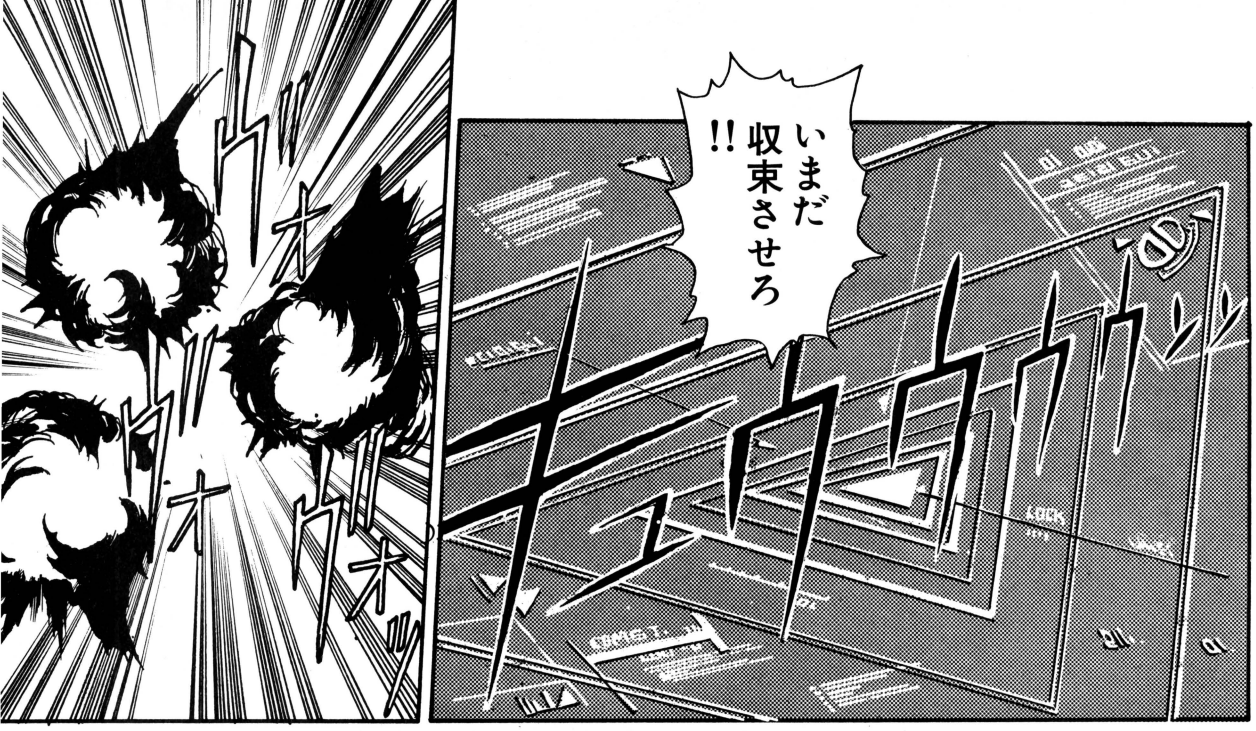
失礼します!!
？
だれだ!?

大佐殿から伝言であります！
明朝8時Aポイント演習場にて新兵器のテストを行うので合流せよとのことです！

わかった了解したと伝えておけ
はっ！
失礼しました！
チャッ


あのう
お話し中
すみません
えーと
たのまれていた
パーツが一応
組み上がった
もので
おもちしたん
ですが…?
ヒソヒソ
ああ
わかった
いまいく!
なにかね?
いや
なに……
まだ試作中の
制御ユニットの
一部だよ
それより
明日の演習
私も同行
したいのだが
よろしいか?
ああ
かまわんよ
設計者も
いたほうが
万一のとき
なにかと助かる
だろうから
な!


あのう一応
言われた通り
造ってみましたが
……
いったいなんです
それ?
君には
関係ない
持ち場に
戻りたまえ
はあ……
あっ
持って!
御苦労さま
――♡


いまだ収束させろ!!
ドン
ドン
ドン

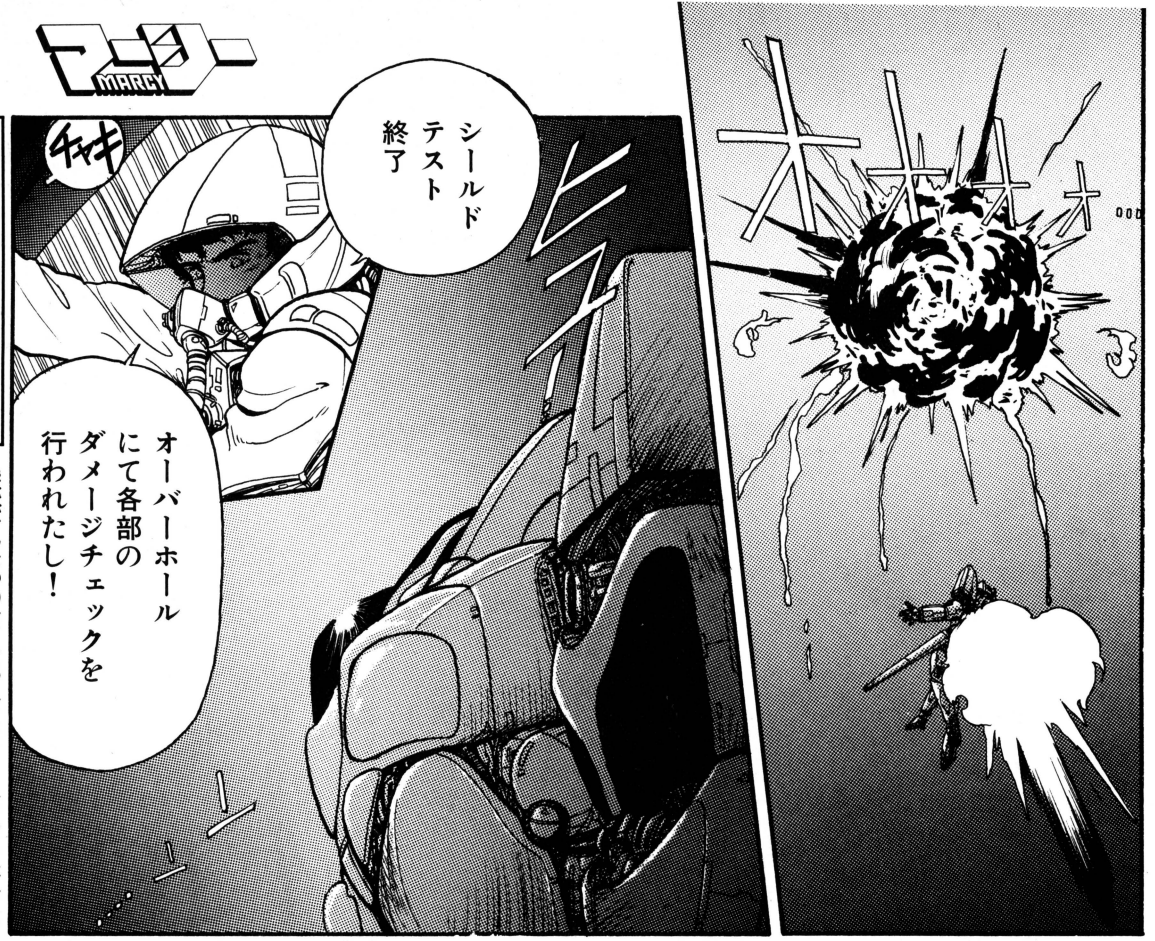
そんなことより
せっかくだし
ディフェンサーの
ベンチテスト
でも見て
行きません？
ギン
入力ゲイン
コントロール
チェック
センド!!
!?
マウス
出します!!
ゴオーン
チー
シーケンシャル
サーキット
同調——

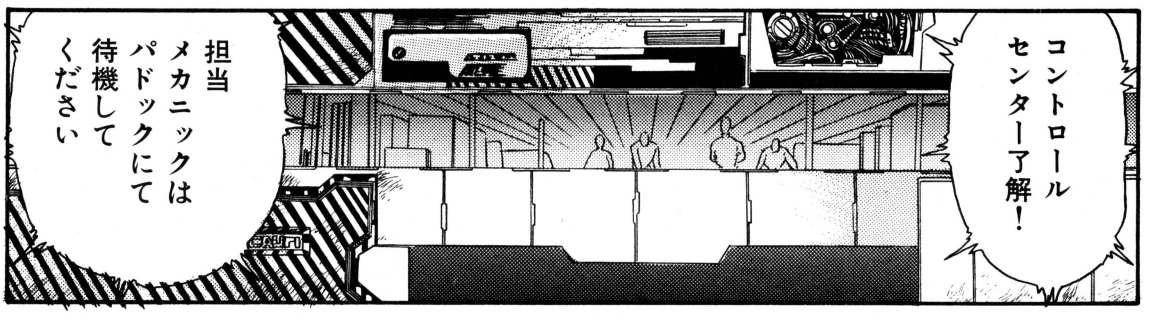
※M・J＝ムーバブル・ジャケット（機動服）

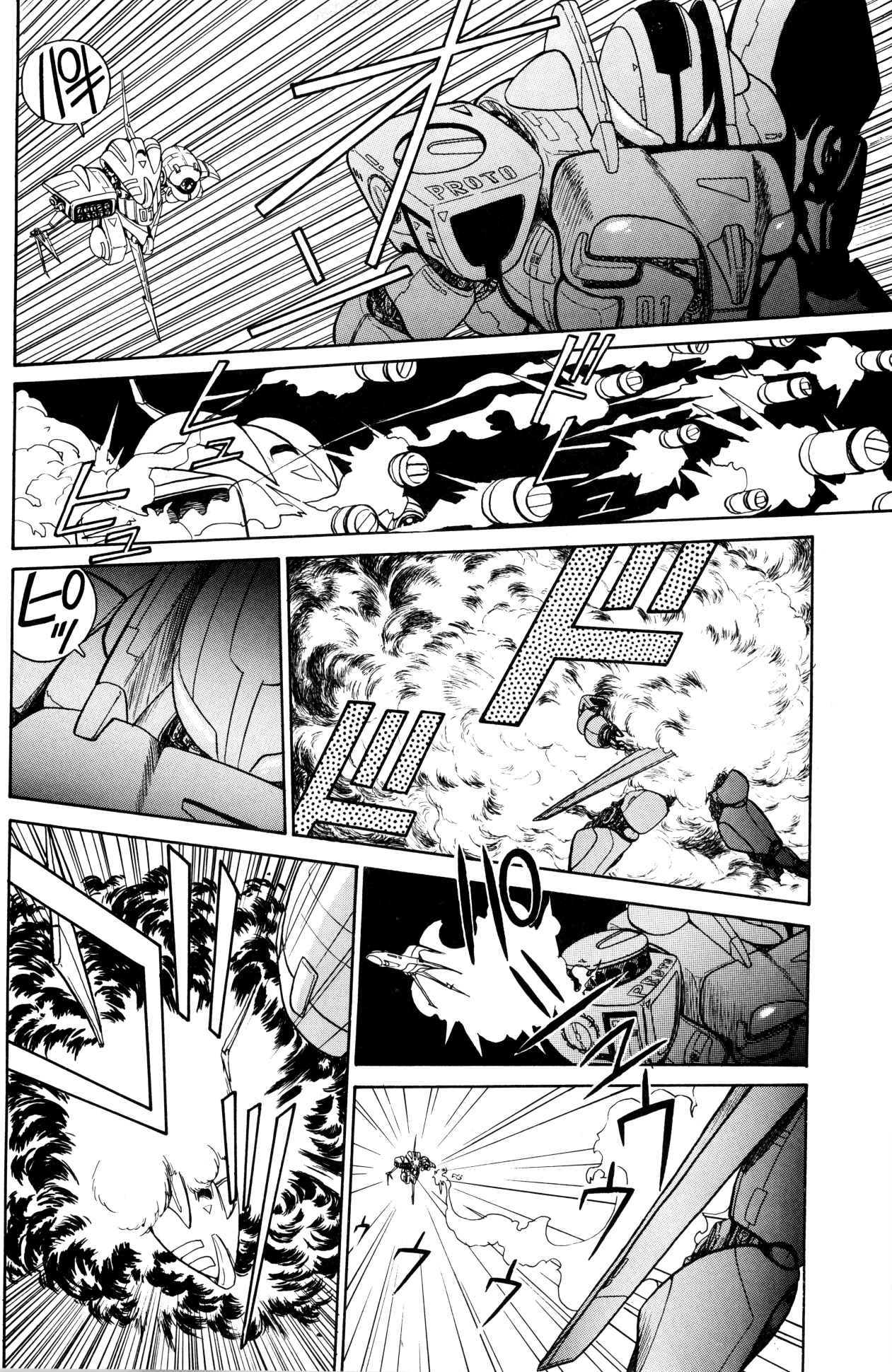
MC-3は今回髪を切ってます

前号までのあらすじ

突然、軍部の前に現れたMC—3。彼女はフェリントン大佐と、開発局を自由に使わせることを条件として、自国の科学力を提供することで合意する。いっぽう、MC—2はビュイックたちと別れて、ティテスに帰る決心をするのであった。






PROTO
ヒュ
ヒーッ
ウ
ウ
ウ

マシン MARCY

好評連載中

ACT.6 PHASE DIFFERENCE

うーん ふたりとも好きだぜ!!

砂倉(さくら)そーいち

MARUKATSU COMIC SPECIAL

マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン増刊

AB判 246ページ
定価320円

MADARA

魍魎戦記（もうりょうせんき） 摩陀羅 総集編①

絶賛発売中

勝の人気コミックが、
人気ゲームコミックが
1冊の本にまとまる.!!

■源平討魔伝
人気ゲームを中津賢也氏が
コミック化

■ウラワザ警備隊スペシャル
勝の人気トリオが特別編で大暴れ

■フォーチュンクエスト
書きおろしRPGノベルス

そのほか
SDマダラランド
読者の魍魎102匹大図鑑

源平討魔伝

マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン
ふろく付定価320円

第20号は10月14日㊎発売
2大ゲーム集中攻撃!! ふろくが2つ!!
1.『スーパーマリオ3』発売直前攻略ブック
2.『ファイナルファンタジーII』攻略マップ
●三國志、貝獣物語ほか新作ゲームも充実。

角川書店

イースでメメ(チョメチョメ)のコーナー その.2

お手紙の宛先は〒102東京都千代田区九段南4の7の16市ケ谷KTビル4F角川メディアオフィス「コンプティーク」編集部気付羽衣翔先生宛だよん♡

(石川県・ハリケーンSFくん)

(大田区・はやせ陸さん)

(岡山県・北村一至さん)

チェレスタは今回ブリッ子して登場。次回も出るからね♡

今回ヒジョーに気に入った一枚♡ またおくれ♡♡

今回のお話でも朝市で出演!! レイザーくんはイースでも人気者?

最後にすごいお手紙をひとつ…

(大阪府・霧 明日くん)

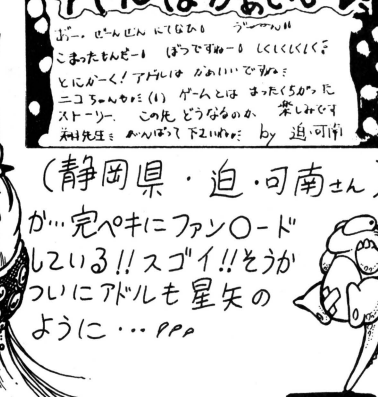
先生お元気ですか？ぼくも元気です。羽衣先生のマンガを月刊ニュータイプと、しょうかん少年ジャンプでれんさいして下さい。

羽衣なやんじゃう…

(神奈川県・中野くん) ううっ…。キミだけだよ!! ゴーバンを描いてくれたのは!!

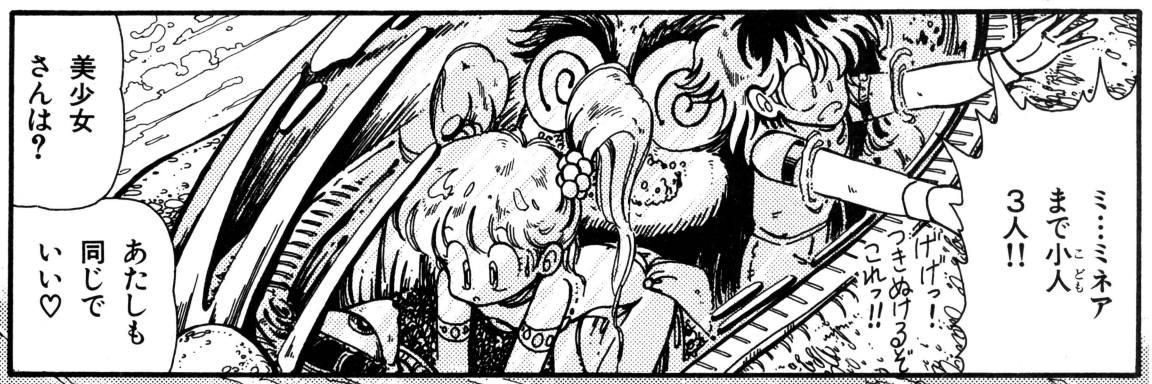
とゆうわけでビシバシとハガキおくれ♡イラスト描くときはスミ色でねー♡たのまっせー♡

なんと！アドルやフィーナ、レアをおさえての一番人気!! しかし当分、出演予定がない！みんな！ハガキを出してジェバを出そうじゃないか!!



(静岡県・迫・可南さん)

が…完ペキにファン○ードしている!! スゴイ!! そうかついにアドルも星矢のように…

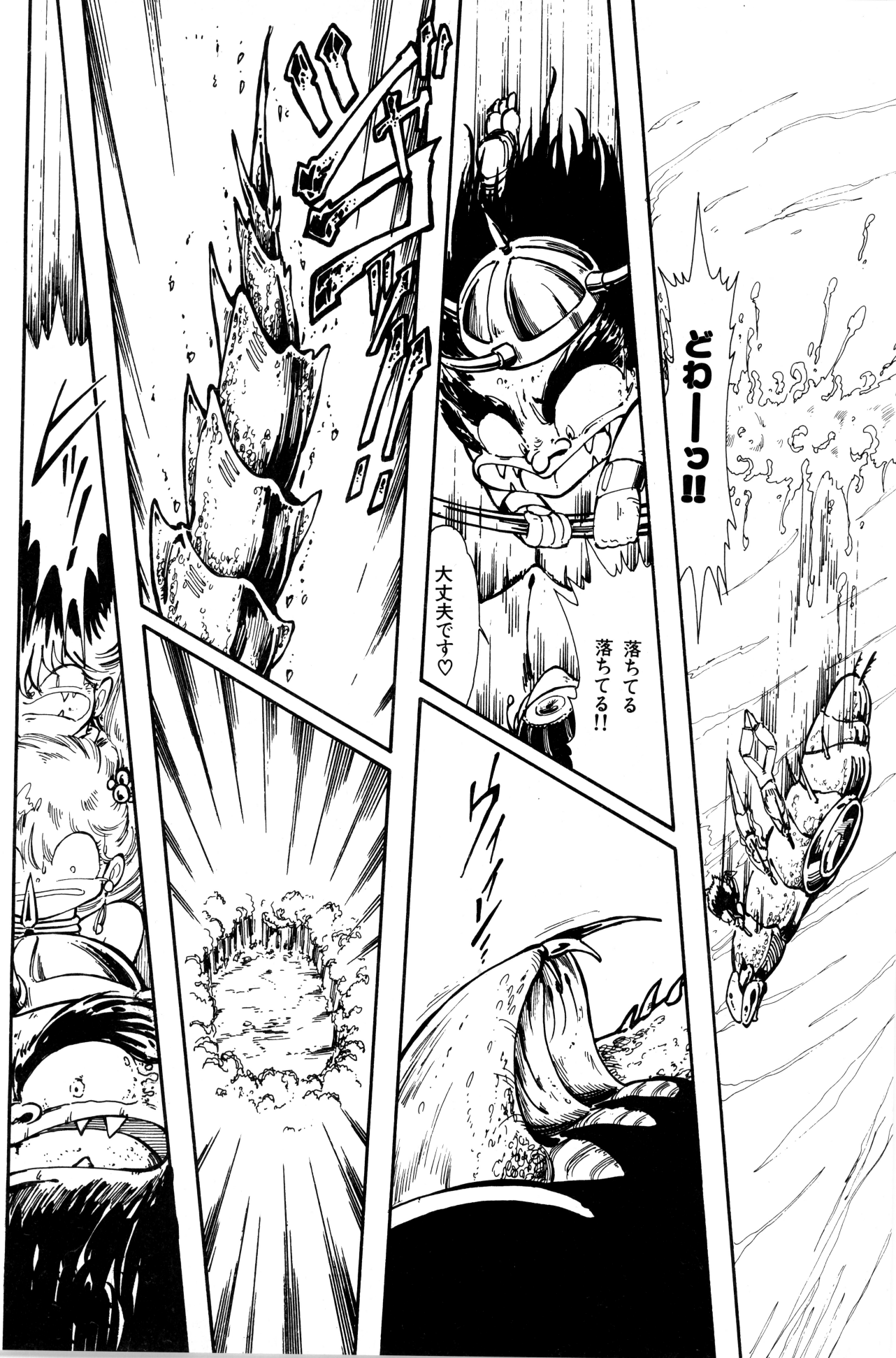


は――い♡

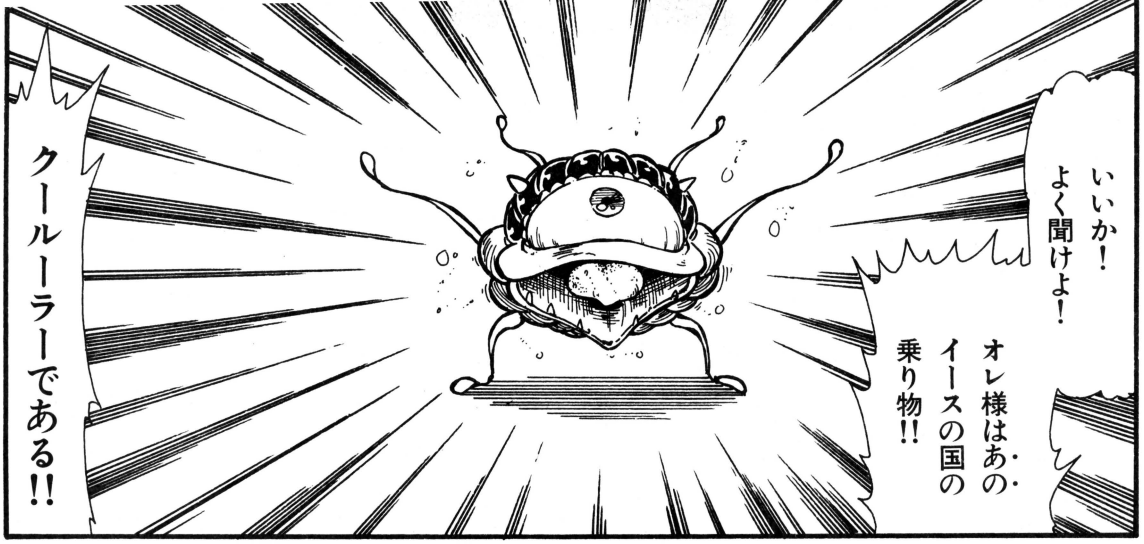
おしい!! 読者欄がなければあと1ページあったのにっ(笑)!!

お手紙ちょーだいね、という作者の希望とともに次号に続く!!

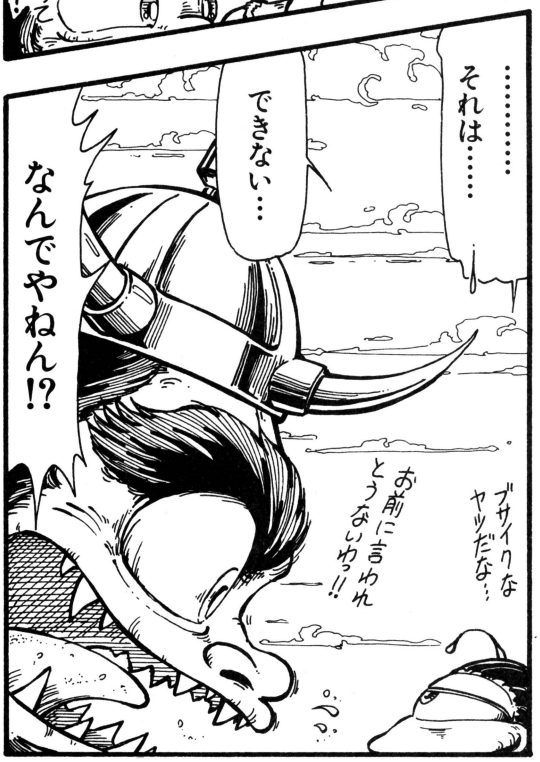
ゴゴゴ……

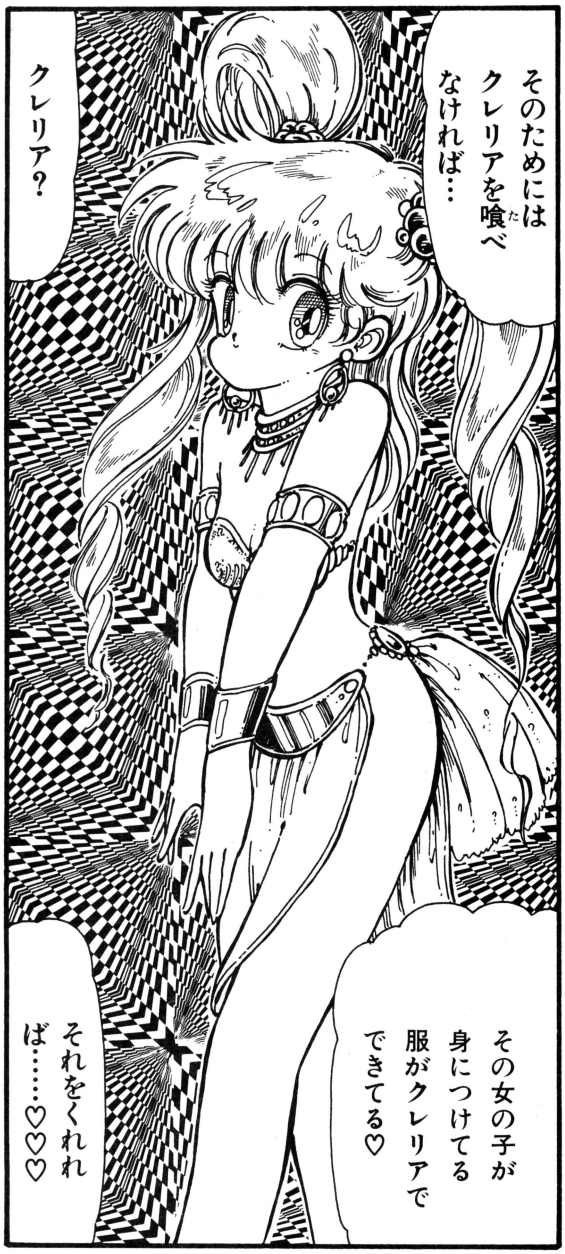

どわーっ!!
落ちてる
落ちてる!!
大丈夫です♡

い…
いいわよ！
耳飾りも
クレリアでしょ？
……
ブラでなきゃ
やだ!!
てめえ！
言うにこと
かいて!!
喰え!!
喰えっ!!
なんてことを!!
ガブッ
ガブッ
わっ!!

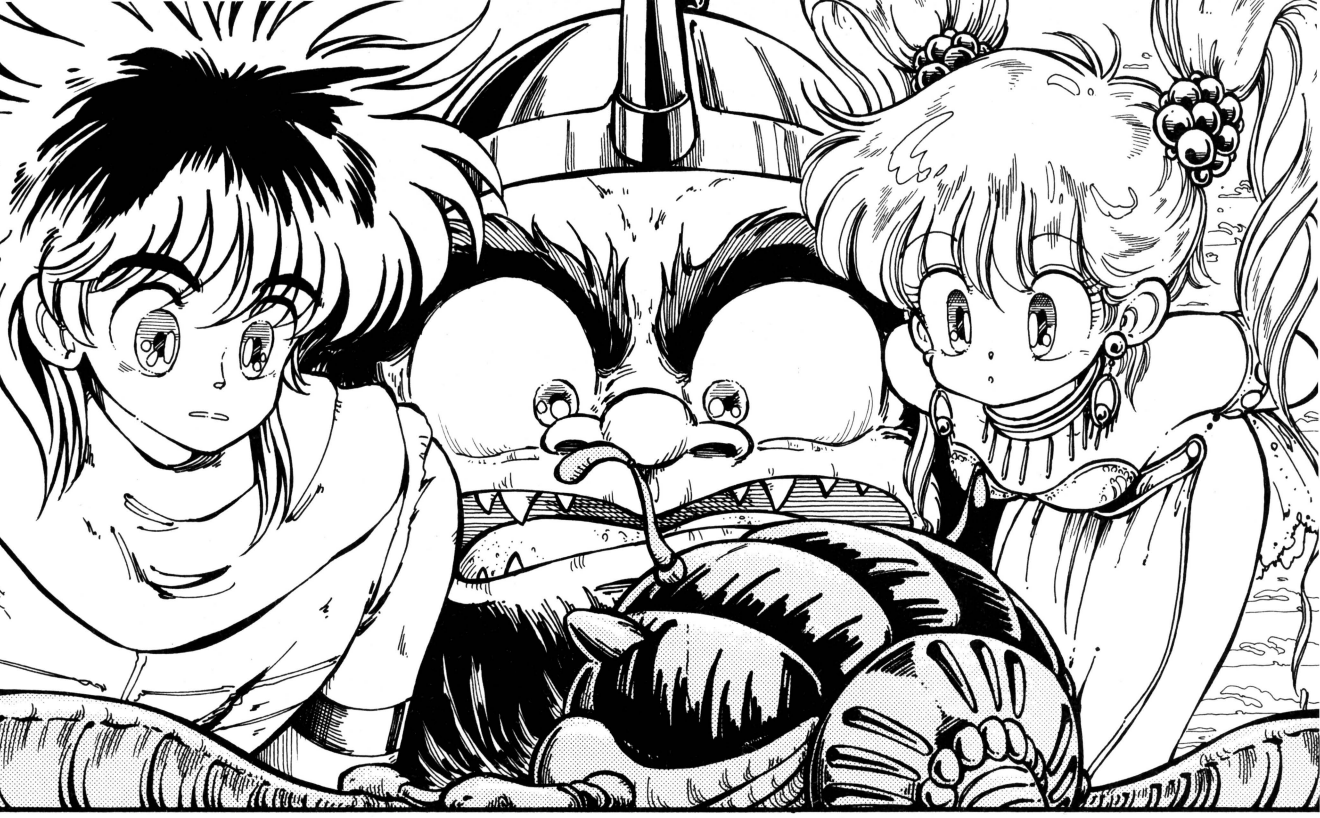

いいか！
よく聞けよ！
オレ様はあの
イースの国の
乗り物!!
クールーラーである!!

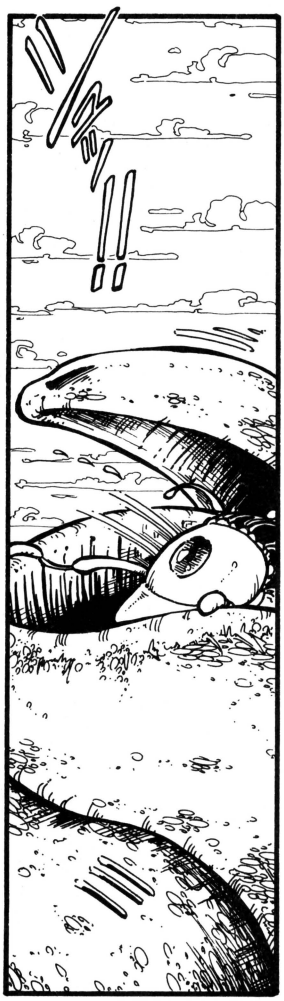
乗り物!?
イース!?
ほなら地面へ降りられるんやろ!?
そうやろ!?
ちぃっと気になってたんや！

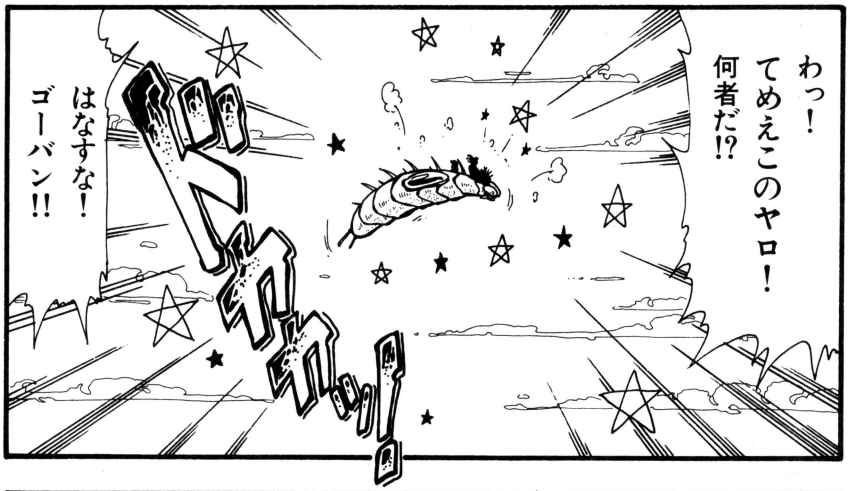

……
それは……
できない…
なんでやねん!?
ブサイクなヤツだな…
お前に言われとうないわっ!!

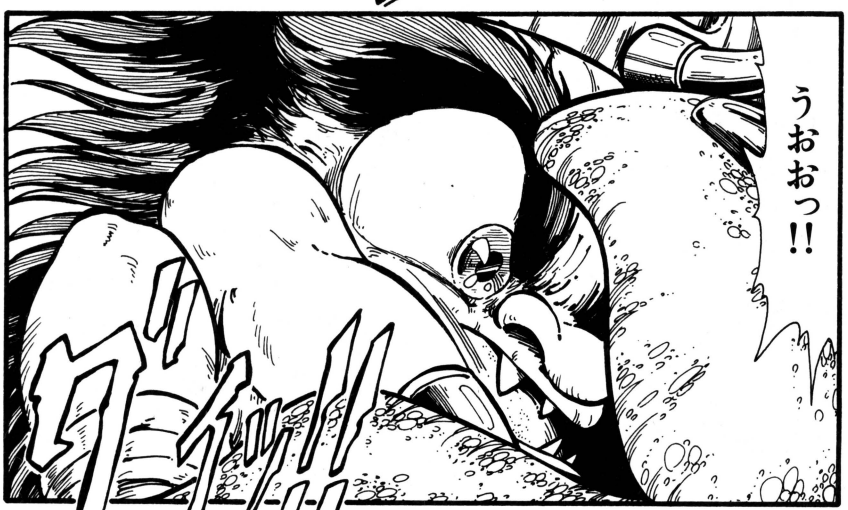

そのためには
クレリアを喰べ
なければ…
クレリア？
その女の子が
身につけてる
服がクレリアで
できてる♡
それをくれれば……♡♡♡

なんだこいつ
——っ!!
ブッサイクーッ!!
わてよりブサイクな
ヤツがおるなんて!
うそやで!!
最低(サイテー)ーっ!!
なんだなんだ!?
その言い草(くさ)は!?
ムリヤリ
ひっぱり
出して
おいて!!
だって……
ね——ェ♡




!!

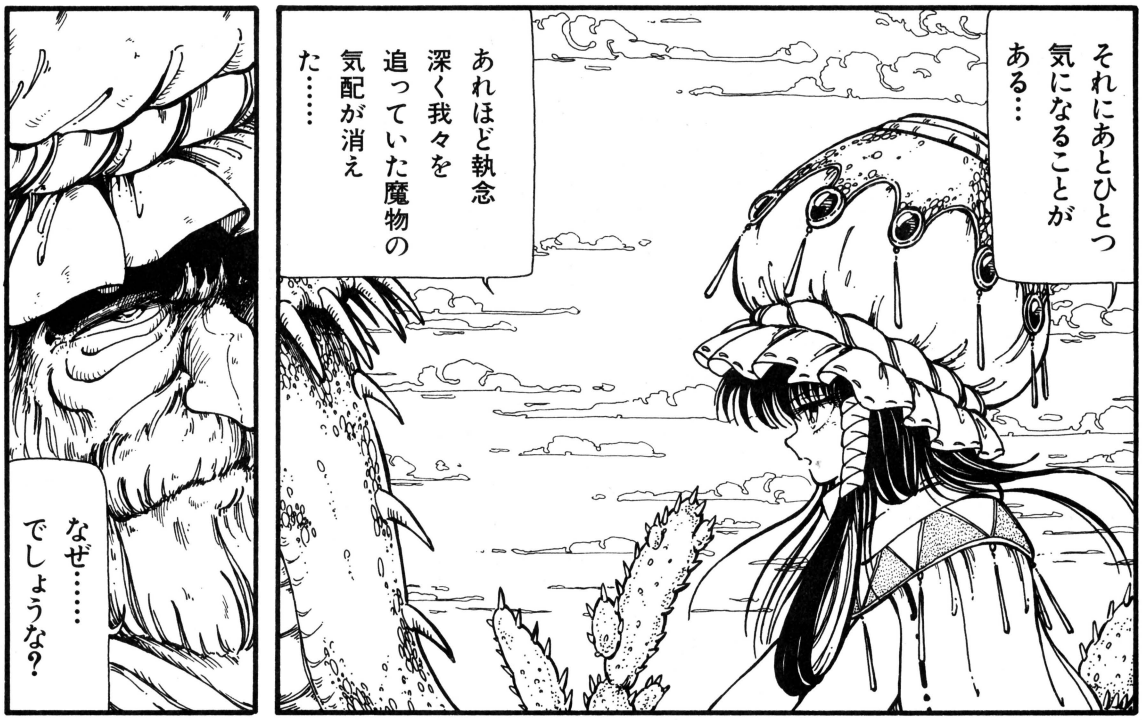

わっ！
てめえこのヤロ！
何者だ!?
はなすな！
ゴーバン!!


うおおっ!!

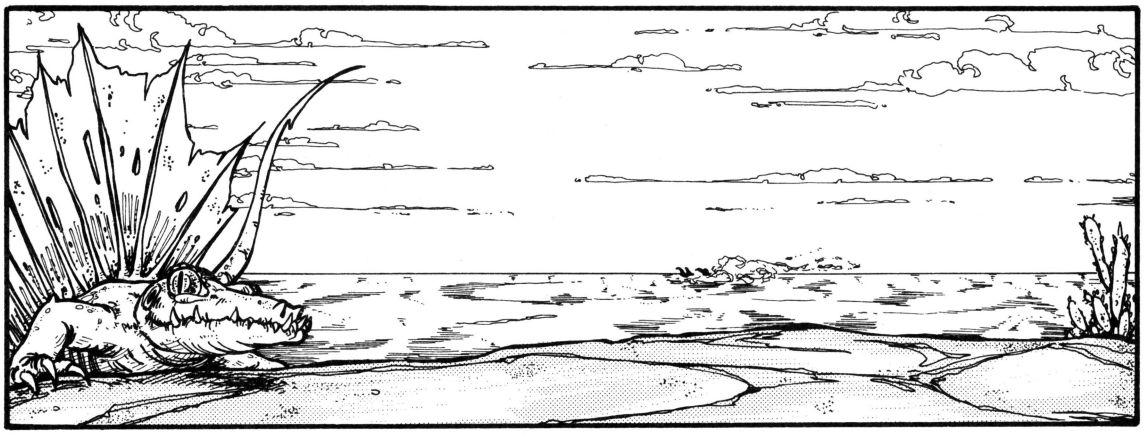
ゆ…
夢見たみたい
だ――♡
ぱあーっ!
!
何が夢だ!!
このボケ!
ポカッ!
ゆらってごまかすな!
んがっ!!
くす♡
お!

お寿司ちゃん!!
……
あっ…
ど…どうしたのお？アドルゥ？
フ…フィーナびっくらこいちゃった♡
いきなりでけえ声出しやがって…
おちるとこやったでし…
……
あ…あはは…

あなたっ!!
やめて下さい!!
やめて!!
あぁっ!!

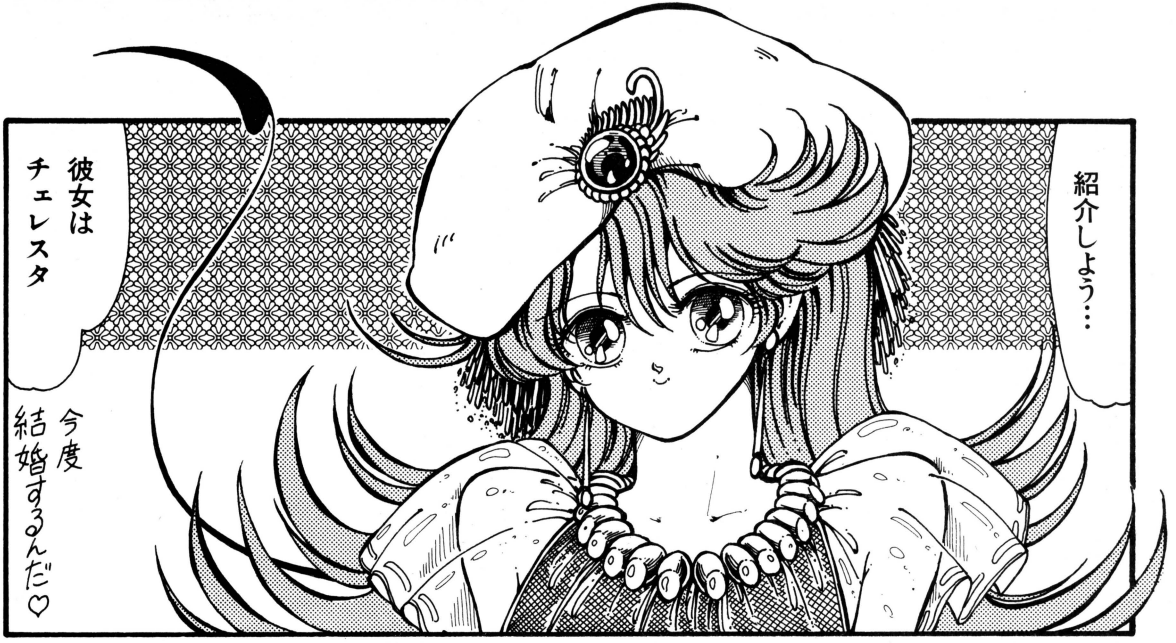

それにあとひとつ気になることがある…
あれほど執念深く我々を追っていた魔物の気配が消えた……
なぜ……でしょうな?

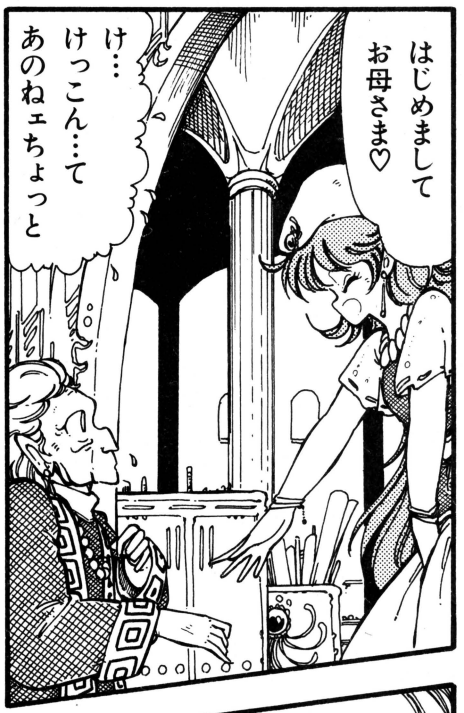
わかるさ!いずれ!!
ドドドド…

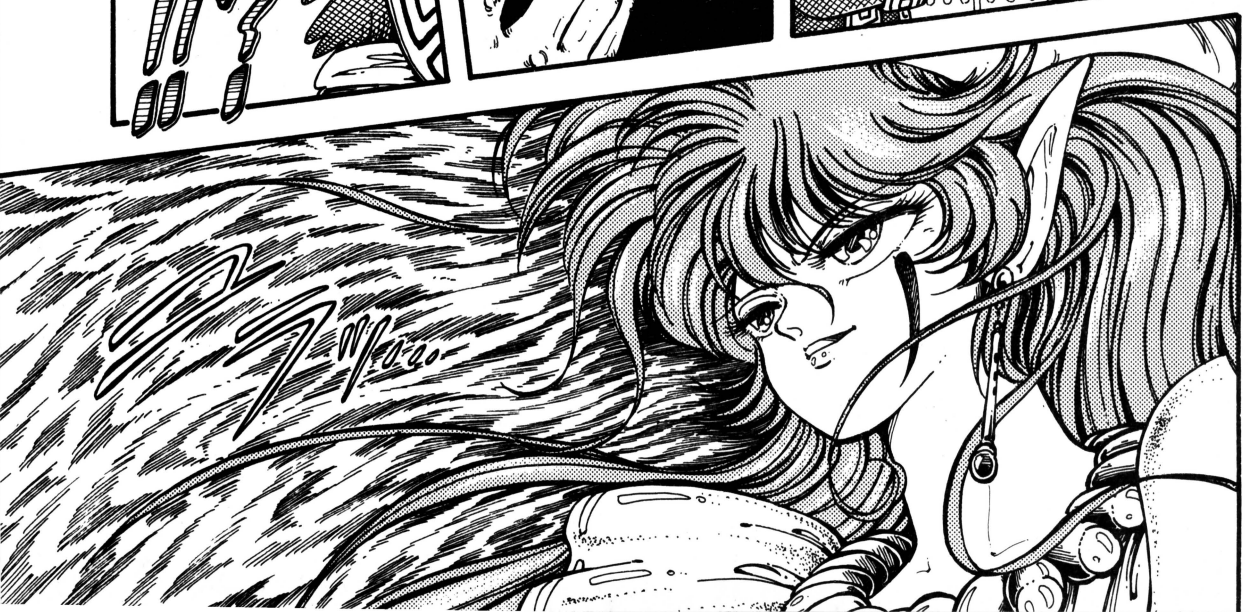


ミネアまでは…
あと二つ丘をこえると
見えてくるはずです
レア様…
ドドドッ…

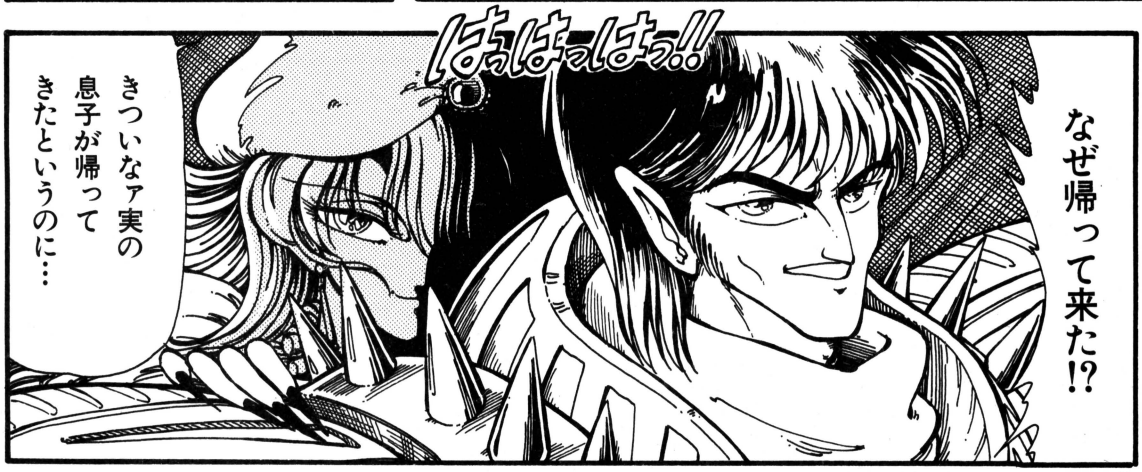
そうか…
ジェバの言う通り
ミネアへむかっては
いるが…
ミネアには
導師サラがおります…
神殿のイースの本は
ミネアへ行けば手に
入るとジェバは言ったが…
彼女のもつイースの本も
手に入れなければ…

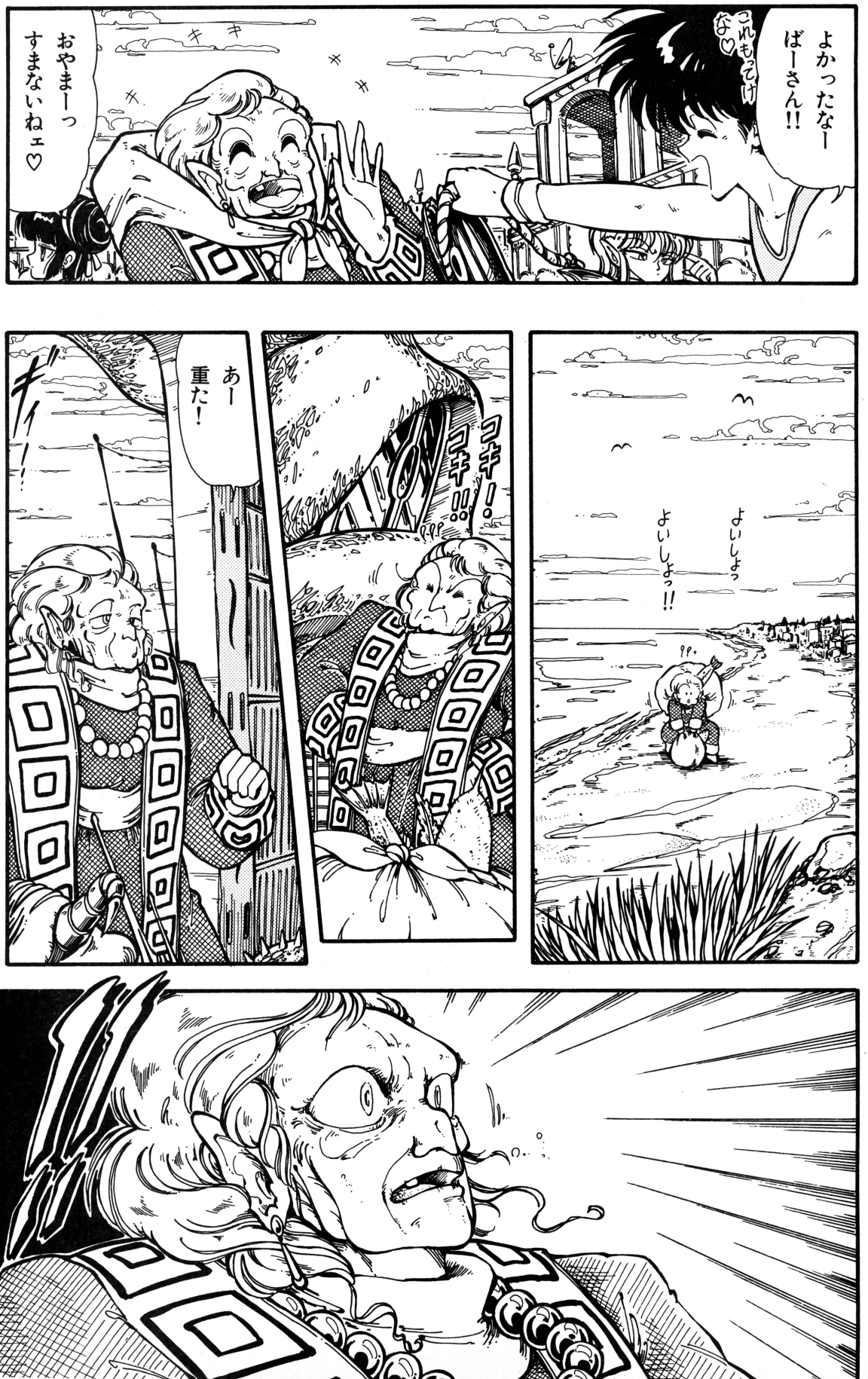

紹介しよう…
彼女は
チェレスタ
今度
結婚するんだ♡

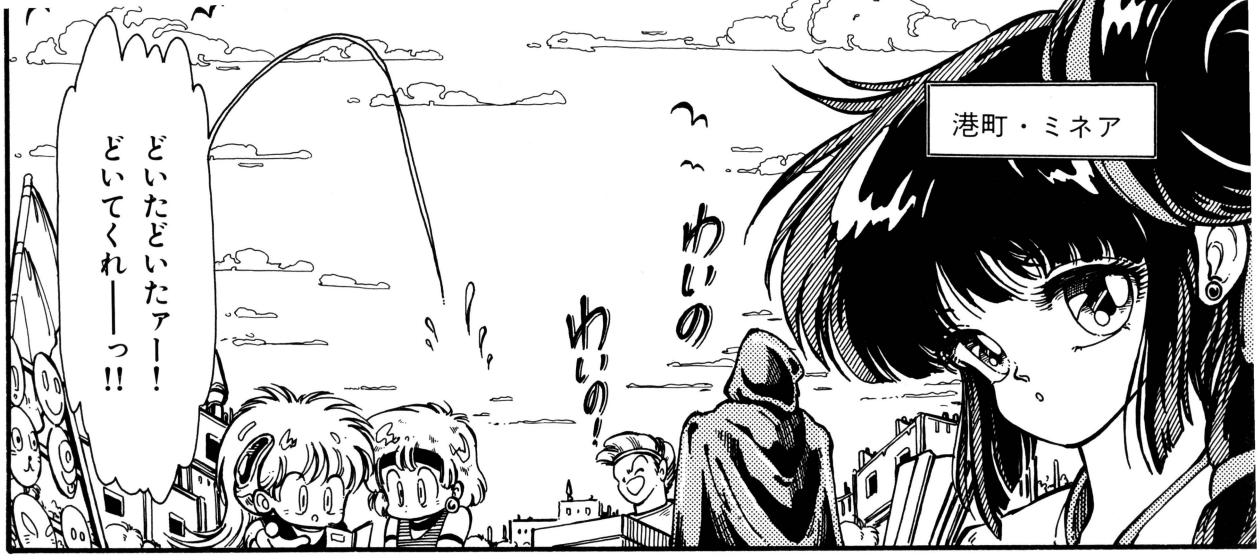

はじめまして
お母さま♡
け…
けっこん…て
あのねェちょっと

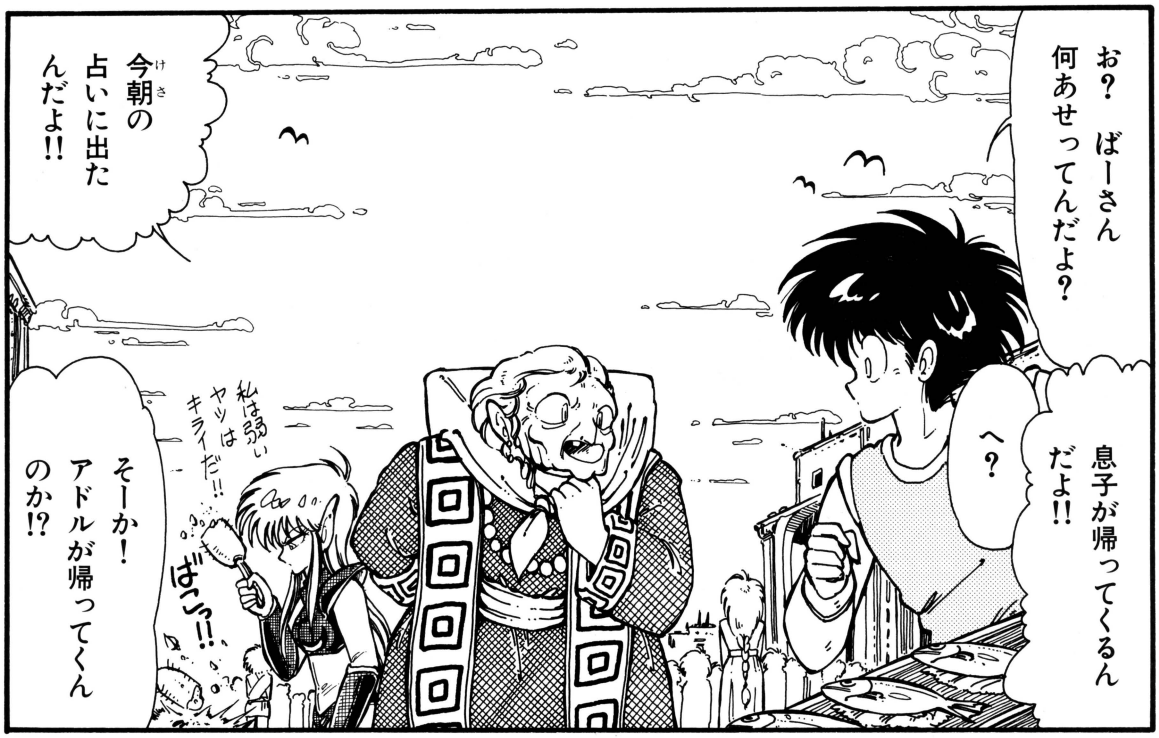


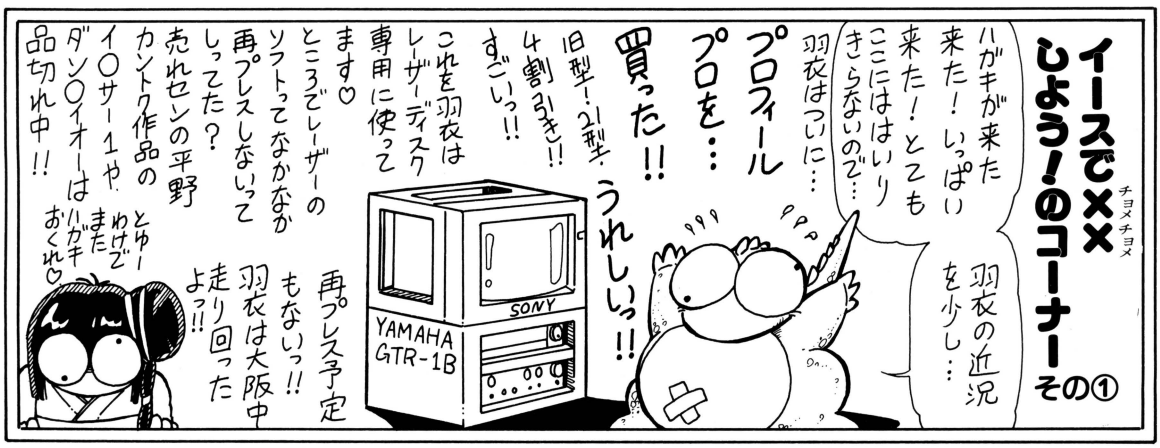
ただいま母さん…
ひさしぶりだね…
元気そうだ…
お…
お前は!!
ケヴィン!!


なぜ帰って来た!?
はっはっはっ!!
きついなァ実の息子が帰ってきたというのに…


よかったなー
ばーさん!!
これもってけ
な♡
おやまーっ
すまないねェ♡
よいしょっ
よいしょっ!!
コキ!
コキ!!
あー
重た!


港町・ミネア
わいの
わいの!
どいたどいたァー!
どいてくれ――っ!!


お? ばーさん
何あせってんだよ?
息子が帰ってくるんだよ!!
へ?
今朝(けさ)の占いに出たんだよ!!
そーか! アドルが帰ってくんのか!?
私は弱いヤツはキライだ!!
ばっ!!


イースで××(チヨメチヨメ)しよう!のコーナーその①
ハガキが来た 来た! いっぱい来た! とてもここにはおりきらないので…
羽衣の近況を少し…
羽衣はついに…
プロフィール
プロを…
買った!!
うれしい!!
旧型・2型 4割引き!!
すごい!!
これを羽衣はレーザーディスク専用に使ってます♡
ところでレーザーのソフトってなかなか再プレスしないってしってた?
売れセンの平野カントク作品のイ○サー1や ダン○イオーは品切れ中!!
再プレス予定もない!!
羽衣は大阪中走り回ったよっ!!
とゆーわけで(わけご)また(ハガキ)おくれ♡
SONY
YAMAHA GTR-1B

イースの本を手にいれたアドルとフィーナたちを待ちうけていたのは!?

イース

SECT. 7 STARTING OVER

しっとりさらさら。

SHOW HAGOROMO

羽衣翔

Directed by CANDY HOUSE

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

番外・II

—天使たちの午後・II—

「番外・II—天使たちの午後・II—」は、「天使たちの午後・II —美奈子—」のインサイドストーリー。「天使たちの午後・II—美奈子—」を持っている人にはとってもウレシイ！ 持っていない人にもやっぱりウレシイ!!

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX$_2$、
ディスク3枚組（PC-98、MSX$_2$はディスク2枚組）

人気ゲーム「天使たちの午後・II —美奈子—」がついにコミックスになった!!9月下旬発売予定（発行/白夜書房 製作／OSB出版）A5判 160頁、カラー満載の予価880円、御期待下さい!!

JAST SOUND
（ジャストサウンドシリーズ可）
定価7,800円

あなたの視線、感じていたい熱帯夜

Valzell

ヴァルツェル

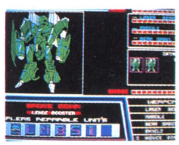
シミュレーションアドヴェンチャー・ウォー

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX$_2$、
2ドライブ専用（MSX$_2$は1ドライブ専用）
ディスク4枚組（PC-98、MSX$_2$は ディスク2枚組）

●史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンドSE使用時）FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

JAST SOUND Plus 定価8,800円
（ジャストサウンドプラスシリーズ可）



ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。（電話によるお問い合せは致しかねます。）

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ㊎5252817

株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
TEL：03(706)9766 FAX：03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

JAST

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

DATAWEST

データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号（データウエストビル）
TEL.(06)968-1236

長い夜。
家にいる時間。
何をしようかな。
テレビはつまんない。
ビデオもあきちゃった。
そんな時……

秋の夜長に
ぱそこん・げーむ

▶対応機種/PC88SR/FM77・AVシリーズ/X-1シリーズ/PC98シリーズ/MSX2

©Kadokawashoten 1988 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397711522 雑誌13977-11

月刊ニュータイプ
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒101 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-3817-8523(販売部)
発行所 角川書店
定価520円